



한 킷 한 킷
공포가 심체를 드러낸다.



8 809105 050499
FOR KOREA ONLY

실화에 기초한 스토리, 향상된 그래픽과 새 의상, 더욱 다양한 유령과 새 엔딩이 추가된 Xbox용 Fatal Frame은 초자연적 존재로 가득 찬 순수한 공포의 세계로 여러분을 초대합니다. 오래된 카메라 하나만을 무기로 미구는 특수한 능력에 의지하여 오빠의 끔찍스러운 실종에 얽힌 미스터리 풀기 위해 길을 나섭니다. 스토리가 전개되면서 그녀는 허무로 저택의 과거사에 얽힌 소름 끼치는 사실들을 하나하나 알게 됩니다. 저택과 그 주변에는 무시무시한 살인과 사교의 의식, 잡들지 못한 혼령이 뒤얽힌 어두운 역사가 숨어 있었는데...

“이제껏 경험해 본 게임 중 가장 무서웠던 게임” - IGN
“음산한 음향과 암울한 영상으로 Fatal Frame은 여러분을 전율케 할 것이다.” - New York Times






| | |
|---------------|-----------|
| 1인용 | 시스템 연결 지원 |
| 메모리 카드 | HDTV 480p |
| 사용자 지정 앨범 | |
| Dolby Digital | |

X = 이 게임에서 지원되는 기능

중요! Xbox 제품 설명서에 명시된 건강 및 안전 정보를 읽으십시오.

NTSC-J 표시가 있는 Xbox 비디오 게임 시스템에서만 사용 가능합니다. 무단 복제, 리버스 엔지니어링, 전송, 공공 장소에서의 상영, 대여, 유료 상영 또는 복사 방지를 회피하는 행위는 엄격히 금지되어 있습니다. Microsoft Corporation, One Microsoft Way, Redmond, WA 98052-6399, USA. Made in Singapore.

Fatal Frame™ 2003 Tecmo, LTD. 2001, 2002, 2003. Tecmo 및 Tecmo 로고는 Tecmo LTD.의 등록 상표입니다. Dolby 및 double-D 기호는 Dolby Laboratories의 상표입니다. Dolby Digital을 재생하기 위해서는 Xbox 고화질 AV 팩 또는 Xbox 확장 AV 팩이 필요합니다. 이 제품은 별도 판매됩니다. Microsoft, Xbox 및 Xbox 로고는 미국, 대한민국 및/또는 기타 국가에서의 Microsoft Corporation 등록 상표 또는 상표입니다.

© 2003 Microsoft Corporation. All rights reserved.

0203 Part No. X09-45874

TECMO 100% GAMES

DOLBY DIGITAL **Microsoft**

Cyan Magenta Yellow Black

xbox

FATAL FRAME

페이탈 프레임
스페셜 에디션




NTSC J



페이탈 프레임

스페셜 에디션

FATAL FRAME

零 SPECIAL EDITION

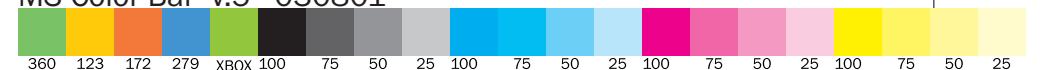
18세 이용가

R47
00011
NTSC J

18세 이용가

TECMO 100% GAMES

MS Color Bar v.5 030801





FATAL
FRAME

BASED ON A TRUE STORY

페이탈 프레임

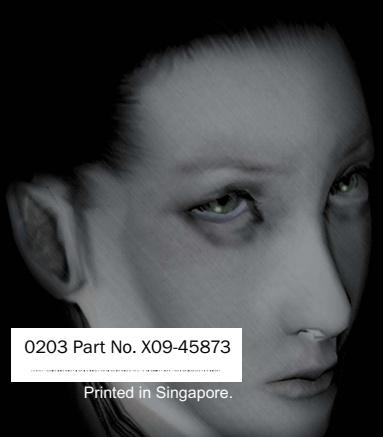
스페셜 에디션

FATAL
FRAME

BASED ON A TRUE STORY

페이탈 프레임

스페셜 에디션



0203 Part No. X09-45873

TECMO 100% GAMES

Printed in Singapore.

안전을 위한 주의 사항

광과민성 반응에 대하여

광과민성 간질 발작은 현기증, 환각, 눈이나 얼굴의 경련, 팔이나 다리의 경련이나 떨림, 방향 감각 상실, 정신 착란, 일시적인 의식 상실 등과 같은 여러 가지 증상으로 나타날 수 있습니다. 발작으로 인한 의식 상실이나 경련으로 쓰러지거나 가까운 물체에 부딪혀서 다칠 수도 있습니다.

이런 증상 중 한 가지라도 경험하게 되면 즉시 게임을 중단하고 의사와 상의하십시오. 어린이와 청소년은 어른에 비해 이러한 발작을 일으키기 쉬우므로 부모님께서 자녀가 이러한 증상을 보이지 않나 살펴보고서 자녀에게 위와 같은 증상이 나타난 적이 있는지 확인하셔야 합니다.

광과민성 간질 발작의 위험을 줄이려면 TV 화면에서 멀리 떨어져 앉거나, TV 화면이 작은 것을 사용하거나, 조명이 밝은 곳에서 게임을 하거나, 나른하고 피곤할 때는 게임을 하지 않는 등의 예방 조치를 취하십시오.

본인은 물론 친척 중에서 발작 또는 간질 병력이 있는 사람이 있다면 게임을 하기 전에 의사와 상의하십시오.

건강 및 안전을 위한 기타 주의 사항 Xbox 제품 설명서에는 소프트웨어를 사용하기 전에 반드시 알고 있어야 하는 건강 및 안전을 위한 주의 사항이 들어 있습니다.

TV 손상 방지

특정 TV와는 사용하지 마십시오. 일부 TV 중에서 특히 전면 또는 후면 프로젝션 TV에서 Xbox 게임을 비롯한 비디오 게임을 할 경우 TV 화면이 손상될 수 있습니다. 정상적으로 게임을 하는 동안에 화면에 표시된 정적인 이미지가 화면에 "새겨지는(burn in)" 현상이 발생할 수 있습니다. 이럴 경우 비디오 게임을 하지 않을 때에도 정적인 이미지의 그림자가 항상 화면에 나타나게 됩니다. 비디오 게임을 대기 상태로 두거나 일시 중지할 경우에도 이와 유사한 손상이 있을 수 있습니다. TV 제조업체의 설명서를 참조하여 귀하의 TV에서 비디오 게임을 해도 문제가 없는지 알아보십시오. TV 설명서에서 이러한 정보를 찾을 수 없을 경우에는 TV 판매 대리점이나 제조업체에 문의해서 비디오 게임을 해도 문제가 없는지 문의하십시오.

복제, 리버스 엔지니어링, 전송, 공공 장소에서의 실행, 대여 및 복제 방지 장치 손상 등의 행위는 엄격히 금지되어 있습니다.

히나사키 미쿠의 오빠인 마후유가 사라진 지 벌써 9일이 지났다.

모든 사건은 한 달 전에 시작되었다.

유명한 소설가 타카미네 준세이가 신작 소설의 자료를 수집하던 중 행방불명이 되었다는 언론 보도를 접하고 젊고 야심찬 마후유 기자는 무언가 미스틱즘을 느끼게 된다. 그의 스승은 왜 자취도 없이 사라져 버린 걸까? 마후유는 스승을 위해 직접 조사에 나서기로 결심하고 결국 히무로 가의 외판 저택에 다다르게 된다. 히무로 저택은 깊은 숲속에 침묵을 지키며 서 있었다. 과거 절대 권력으로 이 일대를 지배했던 강력한 영주의 저택이었다고 전해지지만 지금은 과거의 위용을 그림자로 드리운 채 적막하고 황폐한 모습으로 남아 있었다.

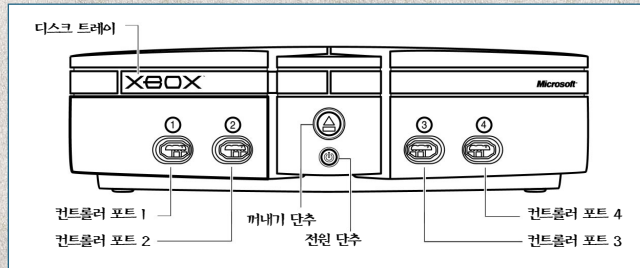
저택을 조사하던 마후유는 준세이와 그의 하인들이 남긴 메모 조각을 발견한다. 메모에는 과거 이 저택에서 일어난 기괴한 사건들에 대해 상세하게 기록되어 있었다. 실마리를 조금이라도 더 잡기 위해 저택 안을 샅샅이 뒤지던 마후유는 돌연 자신이 혼자가 아니라는 것을 깨닫게 되는데.....

행방불명의 오빠를 찾던 미쿠는 히무로 저택에 다다르게 된다. 앞으로 어떤 일들이 그 녀 앞에 펼쳐질지도 모른 채로.....

목차

| | |
|-----------------------|----|
| 배경 이야기..... | 1 |
| 컨트롤러 사용 | 4 |
| 게임 시작하기..... | 6 |
| 게임 화면 설명..... | 8 |
| 게임 방법: 기본 게임 플레이..... | 10 |
| 사진기 업그레이드..... | 11 |
| 메뉴 화면..... | 12 |
| 저장/로드..... | 18 |
| 게임의 무대..... | 20 |
| 캐릭터 프로필..... | 21 |
| 아이템 설명..... | 24 |
| 게임 방법: 특수 기술..... | 25 |

Xbox™ 비디오 게임 시스템 사용하기



1. Xbox™ 제품 설명서의 설명에 따라 Xbox 비디오 게임 시스템을 설치합니다.
2. 전원 단추를 누르면 상태 표시등이 켜집니다.
3. 꺼내기 단추를 누르면 디스크 트레이가 열립니다.
4. Fatal Frame 디스크를 레이블이 위로 오도록 디스크 트레이에 올려 놓고 디스크 트레이를 닫습니다.
5. Fatal Frame 게임 방법에 대한 자세한 내용을 보려면 화면 상의 안내를 따르거나 이 사용 설명서를 참조합니다.

디스크 또는 디스크 드라이브의 손상을 방지하려면

- 디스크 드라이브에 Xbox 호환 디스크만 삽입하십시오.
- 별 모양이나 하트 모양과 같은 특이한 모양의 디스크는 사용하지 마십시오.
- 사용하지 않는 디스크를 Xbox 본체 안에 장시간 방치하지 마십시오.
- 전원이 켜져 있고 디스크가 삽입되어 있는 상태에서 Xbox 본체를 이동하지 마십시오.
- 레이블, 스티커 또는 기타 이물질들을 디스크에 부착하지 마십시오.

Xbox 컨트롤러 사용하기



1. Xbox 본체의 컨트롤러 포트 중 한 곳에 컨트롤러를 삽입합니다. 여러 명이 게임을 하는 경우 컨트롤러를 추가로 삽입합니다.
2. 주변 기기(예: Xbox 메모리 카드)가 필요할 경우 컨트롤러의 확장 슬롯에 필요한 장치를 삽입합니다.
3. 화면의 설명에 따라 진행합니다. Fatal Frame에서 Xbox 컨트롤러를 사용하는 방법에 관한 더 자세한 정보는 이 설명서의 내용을 참조합니다.

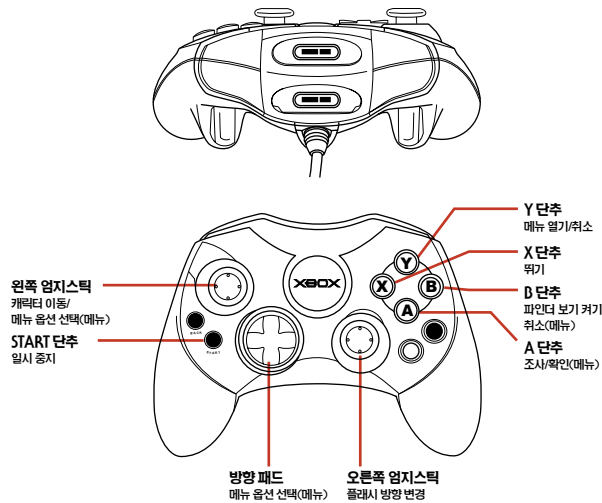
컨트롤러 사용

Options(옵션) 메뉴에서 컨트롤러 구성을 선택할 수 있습니다. 아래는 기본으로 설정된 컨트롤러 구성에 대한 설명입니다.

평상시



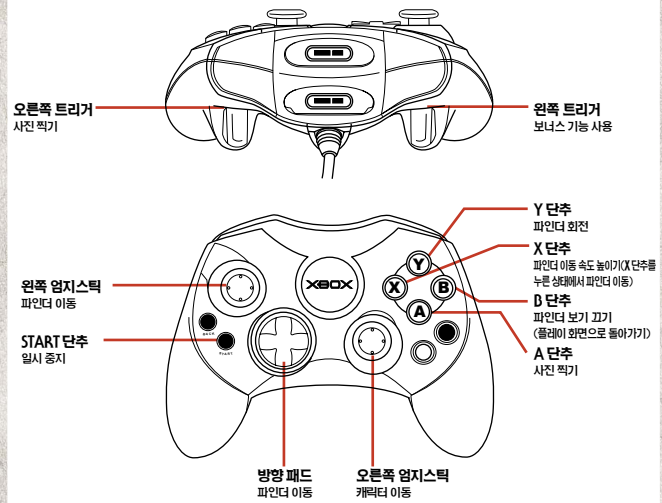
Xbox 컨트롤러



파인더 모드



Xbox 컨트롤러



게임 시작하기

타이틀 화면

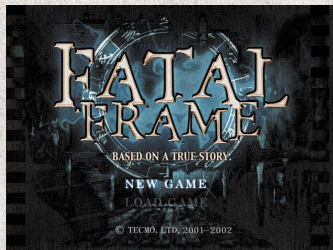
타이틀 화면에서 **START** 단추를 누르면 메뉴가 표시됩니다. 왼쪽 트리거나 방향 패드를 사용하여 원하는 메뉴를 선택한 다음 **X** 단추를 누르십시오.

New Game(새 게임)

게임을 처음부터 시작합니다.
처음으로 게임을 시작할 때 이 메뉴를 선택하십시오.

Load Game(게임 로드)

마지막으로 저장했던 지점에서 게임을 계속합니다.



새 게임 시작하기

타이틀 화면에서 **New Game(새 게임)**을 선택하면 시작 메뉴가 표시됩니다. 게임을 시작하기 전에 여기서 미리 게임 설정을 할 수 있습니다.

Game Start(게임 시작)

게임을 시작합니다. 이 메뉴를 선택하면 오프닝 동영상 시작됩니다.

Options(옵션)

게임을 시작하기 전에 컨트롤러, 화면 및 음악 등의 설정을 변경합니다.
게임 중에도 언제든지 설정을 변경할 수 있습니다.

게임 시작 방법

시작 메뉴에서 **Game Start(게임 시작)**을 선택하면 오프닝 동영상 시작됩니다.

게임의 목표

플레이어는 행방불명의 오빠를 찾는 주인공 미쿠가 되어 사건의 미스터리를 풀 실마리를 찾아야 합니다.

전투에 대해

많은 유령과 악령들이 저택 안에서 플레이어를 기다립니다. 플레이어의 목표는 사라진 미쿠의 오빠, 마우유를 찾는 것입니다. 때로는 유령이나 악령과 싸워야 하는 경우도 있습니다.

특수 기능이 있는 사진기로 사진을 찍어 유령과 악령을 공격하고 타격을 입힐 수 있습니다.

게임 종료

저택을 탐험하는 동안 유령의 공격이나 다른 부상으로 인해 주인공의 체력이 0이 되면 게임이 종료됩니다.

저택 탐험 중에 게임을 저장하면 타이틀 화면에서 **Load Game(게임 로드)**을 선택하여 마지막으로 저장했던 지점에서 게임을 계속할 수 있습니다.

게임 화면 설명

필드 화면

저택을 탐험할 때 표시되는 화면입니다.

주인공의 남은 체력을 표시합니다.

체력 게이지



석경

체력 게이지의 수치가 0이 되었을 때 자동으로 체력을 완전 회복합니다. 해당 아이템을 획득한 경우에만 화면에 표시됩니다.

필라멘트

유령이나 실마리에 반응합니다. 주인공이 실마리에 가까이 접근할수록 필라멘트가 더 강하게 반응합니다. 실마리가 가까이에 있으면 필라멘트의 색이 파란색으로 변하며 유령이 가까이에 있으면 주황색으로 변합니다.



파인더 뷰 화면

파인더 모드 시 표시되는 화면입니다.

조준 서클

보통 화면 가운데에 위치합니다. 그러나 유령이나 힌트의 사진을 찍을 경우 이에 반응하여 대상의 가운데로 이동합니다.

포착 서클

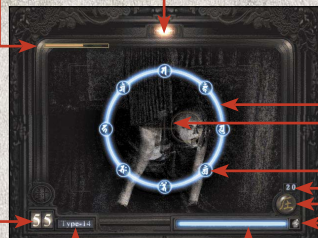
사진을 찍을 때 유령이나 실마리가 이 서클 안에 위치하지 않으면 사진을 제대로 찍을 수 없습니다. 사진기의 초점이 유령이나 실마리에 맞춰지면 포착 서클은 파란색으로 변합니다. 또한 유령을 서클 안에 포착하고 있으면 염력 충전량이 높아집니다.

유령의 남은 체력을 표시합니다.

유령 체력 게이지

필라멘트

유령이나 실마리에 반응합니다. 주인공이 실마리에 가까이 접근할수록 필라멘트의 반응이 더 강해집니다. 실마리가 가까이에 있으면 필라멘트의 색이 파란색으로 변하며 유령이 가까이에 있으면 주황색으로 변합니다.



사용 가능한 보너스 기능을 표시합니다.

보너스 기능

소지하고 있는 영석의 숫자를 표시합니다.

영석

주인공의 남은 체력을 표시합니다.

체력 게이지

염력의 충전 수준을 나타냅니다.

염력 충전 수준

현재 장착 중인 필름의 남은 촬영 횟수를 표시합니다.

남은 필름

체력 막대의 수치가 0으로 떨어졌을 때 자동으로 체력을 완전 회복합니다. 해당 아이템을 획득한 경우에만 화면에 표시됩니다.

석경

사용 중인 필름의 종류를 표시합니다.

필름 종류

유령과의 전투



유령과의 대면

유령이 근처에 있으면 컨트롤러가 진동하며 유령 특유의 소리가 들릴 것입니다. 또한 주인공이 유령을 직접 마주치면 필라멘트가 주황색으로 변하면서 커집니다. 이런 힌트를 이용하여 유령의 위치를 확인합니다.

염력 충전

유령이 포착 서클 안에 있으면 염력이 충전됩니다. 포착 서클 안에 유령이 없으면 염력은 점차 줄어듭니다.

유령 사진 촬영

유령에 초점을 맞추고 포착 서클이 파란색으로 변했을 때 유령의 사진을 찍을 수 있습니다. 셔터 단추를 누르면 충전된 염력의 양에 따라 유령이 타격을 입게 됩니다.

보너스 기능

유령과 싸울 때 유용한 보너스 기능이 사진기에 봉인되어 있습니다. 봉인이 풀리면 영석을 이용해 이러한 기능을 사용할 수 있습니다. 보너스 기능은 파인더 모드에서 왼쪽 트리거를 눌러서 사용할 수 있습니다. 보너스 기능을 사용할 때마다 영석 하나가 사용됩니다.

(특별 보너스 기능은 특정 조건에서만 사용할 수 있습니다.)

사진기의 봉인을 해제하여 사진기를 업그레이드할 수 있습니다. 유령 사진을 찍을 때마다 얻게 되는 영력 점수를 사용하여 사진기를 업그레이드합니다.

기본 성능 업그레이드



포착 서클 범위

포착 서클의 크기를 늘립니다.

최대치 증가

충전할 수 있는 염력의 최대치를 증가시킵니다.

충전 속도 증가

염력의 충전 속도를 높입니다.

보너스 기능 봉인 해제



사진기에 봉인된 기능을 사용할 수 있도록 합니다.

예

보너스 기능 Pressure(밀어냄): 유령을 뒤로 밀어냅니다.

보너스 기능 Slow(느리게): 유령의 움직임 속도를 낮춥니다.

그 밖에도 여러 가지 봉인된 기능들이 있습니다.

메뉴 화면

주 메뉴



게임을 하는 동안 Y 단추를 눌러 주 메뉴를 표시할 수 있습니다. 왼쪽 엄지스틱이나 방향 패드를 사용하여 원하는 옵션을 선택한 다음 A 단추를 누르십시오. B 단추 또는 Y 단추를 누르면 게임 화면으로 돌아갑니다.

메뉴 화면 기본 조작

| | |
|-------------------|----------------|
| 왼쪽 엄지스틱 또는 방향 패드: | 옵션 선택 |
| A 단추: | 확인 |
| B 단추: | 취소/이전 메뉴로 돌아가기 |

지도 화면

주 메뉴에서 Map(지도)을 선택하면 이미 조사한 방이 표시된 지도를 볼 수 있습니다. 아직 조사하지 않은 방은 지도에 나타나지 않습니다.

지도 화면 조작

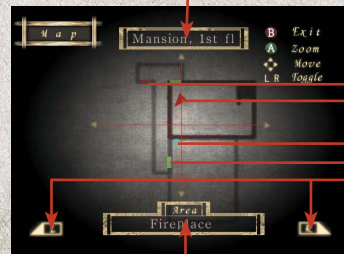
| | |
|-------------------|------------|
| 왼쪽 엄지스틱 또는 방향 패드: | 지도 이동(스크롤) |
| A 단추: | 확대/축소 |
| B 단추: | 주 메뉴로 돌아가기 |
| 왼쪽/오른쪽 트리거: | 표시 층 변경 |

지도 화면을 보는 방법

주인공의 현재 위치와 방향을 나타냅니다.

열쇠를 획득하면 잠긴 문이 녹색으로 표시됩니다.

전체 지도에서의 위치(현재 층 등)를 표시합니다.



십자 표시의 중앙(지도의 중앙)에 위치한 방의 이름을 표시합니다.

다른 층의 지도를 표시하려면 트리거를 누릅니다.

열 수 있는 문입니다.

저장 지점을 나타냅니다.

아이템 화면

현재 주인공이 가지고 있는 아이템 목록을 표시합니다. 아이템을 선택한 다음 A 단추를 눌러 사용할 수 있습니다. 이 화면에서 사용할 수 없는 아이템도 있습니다.

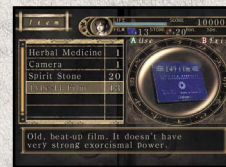


사진 화면



게임을 하는 동안 촬영한 사진을 볼 수 있습니다. 선택한 사진의 정보는 화면 아래쪽에 표시됩니다. 왼쪽/오른쪽 트리거를 사용하여 화면을 전환합니다.

사진 데이터를 보는 방법

•Obj.(대상)•

사진에 찍힌 유령이나 아이템 등의 이름입니다.

•Date(날짜)•

사진을 찍은 날짜입니다.

날짜는 Xbox의 내부 시계를 기준으로 설정됩니다. 내부 시계 설정에 대한 자세한 정보는 Xbox 제품 설명서를 참조하십시오.

•Area(위치)•

사진을 찍은 위치입니다.

사진 확대



왼쪽 엄지스틱이나 방향 패드로 사진을 선택한 다음 A 단추를 눌러 확대할 수 있습니다. 사진을 확대한 상태에서 또 다른 사진으로 전환할 수 있습니다.

최대 사진 수

사진은 100장까지 보관할 수 있습니다. 100장을 초과하면 오래된 사진부터 자동으로 삭제됩니다. 다음과 같은 방법으로 사진이 삭제되지 않도록 보호할 수 있습니다.

사진의 저장 및 삭제

Y 단추를 눌러 메뉴를 연 다음 Menu(메뉴)를 선택합니다. 선택한 사진에 대해 다음 동작을 수행할 수 있습니다.

•Protect(보호)•

사진을 보호합니다. 사진 화면에서 사진을 선택한 다음 X 단추를 눌러 사진을 보호할 수도 있습니다. 보호된 사진은 최대 사진 수를 초과한 경우에도 삭제되지 않습니다. 사진은 99장까지 보호할 수 있습니다.

•Delete(삭제)•

사진을 삭제합니다.

•Details/List(정보/목록)•

정보 화면 및 목록 화면으로 전환합니다.

Order(정렬)

사진을 재배열하려면 이 메뉴를 선택합니다.

•Date(날짜)•

최신 사진 순으로 배열합니다.

•Score(점수)•

점수가 높은 사진 순으로 배열합니다.

•Protect(보호)•

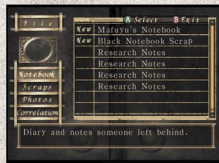
보호된 사진을 기준으로 배열합니다.

사진기 화면

미쿠의 사진기에는 여러 기능이 숨겨져 있습니다. 게임을 하는 동안 유령의 사진을 찍어 얻게 되는 점수를 사용하여 사진기를 업그레이드할 수 있습니다.



파일 화면



저택에서 발견한 노트 또는 기타 문서를 볼 수 있습니다.

Notebook(노트)

저택에서 발견한 일기나 노트를 볼 수 있습니다. 문서를 선택하면 해당 문서에 대한 설명이 화면 아래쪽에 표시됩니다. 이 상태에서 A 단추를 누르면 전체 설명이 표시됩니다.

Scraps(문서)

오래된 신문, 낡은 두루마리, 낡은 필사본 등 저택에서 발견한 문서 조각들을 표시합니다.

Photos(사진)

저택을 조사하는 동안 촬영하거나 발견한 사진을 볼 수 있습니다.

Correlation(상관도)

게임 진행에 따라 관련 인물 사이의 상관도가 채워집니다. 상관도 사용 방법

A 단추=인물 정보

왼쪽/오른쪽 트리거=그룹 선택

옵션 화면

컨트롤러, 화면, 음악 등의 게임 설정을 변경합니다. 설정 변경은 게임 중 언제라도 가능합니다. 게임을 저장하면 변경된 설정도 함께 저장되며 다음에 게임을 할 때까지 유지됩니다.



컨트롤러 구성

4가지(A~D) 종류의 방향 패드 및 엄지스틱 구성, 2가지(A와 B) 종류의 단추 구성, **Normal(일반)**과 **Reverse(반전)**의 2가지 종류의 파인더 보기 구성이 있습니다. 기본 설정은 방향 패드와 엄지스틱의 경우 A 형식, 파인더 보기는 **Normal(일반)** 형식입니다.

•방향 패드/엄지스틱 설정•

* A와 B 유형

왼쪽 엄지스틱 조작 방향으로 주인공이 이동합니다.

* C와 D 유형

왼쪽 엄지스틱이나 방향 패드를 왼쪽이나 오른쪽 방향으로 움직이면 주인공의 시점에서 왼쪽이나 오른쪽으로 이동하며, 위쪽으로 움직이면 앞으로 이동합니다.

Vibration Functions(진동 기능)

진동 기능을 켜거나 끕니다. 기본 설정은 On(켜짐)입니다.

Sound Output(사운드 출력)

Stereo(스테레오)/Mono(모노) 중에서 선택합니다. 기본 설정은 Stereo입니다.

Volume(볼륨)

사운드 볼륨을 조절합니다.

Brightness(밝기)

화면의 밝기를 조절합니다. 사용자의 TV 환경에 가장 적합한 설정으로 조절하십시오.

게임 데이터 저장



저장 지점에서 A 단추를 눌러 게임 데이터를 저장합니다.

저장 지점 메뉴에서 저장 아이콘을 선택하여 진행된 게임을 저장할 수 있습니다.

저장 지점의 램프가 빨간색으로 빛날 때는 저장을 할 수 없습니다. 근처의 유령을 처치하면 램프가 파란색으로 바뀌며 게임을 저장할 수 있게 됩니다.

저장 방법



왼쪽 엄지스틱이나 방향 패드를 사용하여 저장하려는 파일을 선택한 다음 A 단추를 눌러 저장합니다. 최대 8개의 위치를 저장할 수 있습니다.

게임 데이터 로드

타이틀 화면에서 Load Game(게임 로드)을 선택하여 마지막 저장 위치에서 게임을 계속할 수 있습니다.

로드 방법

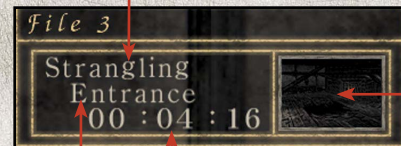
로드할 게임 데이터 파일을 선택한 다음 A 단추를 누릅니다.



• 저장 데이터 표시 방법 •

저장 위치의 사진

저장한 Chapter(장)의 이름



저장한 위치

저장한 시점까지의 게임 진행 시간

Himuro Mansion(히무로 저택)



이름 없는 작은 마을 가장자리 산기슭에 거대한 저택이 서 있다. 과거에 절대 권력으로 이 지역을 지배했던 강력한 영주의 저택이었다고 전해진다. 아직도 주민들은 히무로 가와 그 집안에 얹힌 많은 소문과 전설을 이야기한다. 그러나 그들 중 아무도 저택에 다가가려는 사람은 없었고 저택은 이제 폐허가 되었다.

프로필

Miku Hinasaki(히나사키 미쿠)

미쿠는 이 게임의 주인공이며 그녀의 집안에는 특별한 "육감"이 내력으로 전해져 내려오고 있다. 그래서 나머지 가족들과 마찬가지로 미쿠는 보통 사람들이 볼 수 없는 것들을 볼 수 있다. 이 특수한 능력 때문에 미쿠는 친구를 사귀는 데 어려움을 겪어 왔다. 대부분의 사람들이 그녀를 이상하다고 생각하지만 그녀의 오빠인 마우유만은 있는 그대로의 그녀를 인정한다. 그것은 그녀가 겪고 있는 상황을 이해하기 때문이다.



Mafuyu Hinasaki(히나사키 마후유)



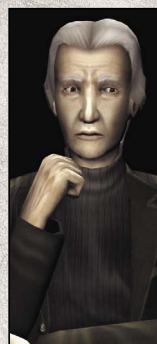
마후유는 미쿠의 오빠이며 의문에 싸인 부모의 죽음 이후로 미쿠에게 남겨진 유일한 혈육이다. 마후유는 유명한 소설가이자 그의 스승인 타카미네의 실종 소식을 듣고 그를 찾아 히무로 저택을 방문한다. 특별한 골동품 사진기로 사진을 찍어 유령의 혼을 봉인할 수 있었던 그의 어머니처럼 마후유도 육감을 지니고 있다.

Miyuki Hinasaki(히나사키 미유키)



미유키는 미쿠와 마후유의 어머니이며 예리한 영감 때문에 그의 딸 미쿠처럼 어린 시절을 따돌림당하며 지냈다. 그녀는 항상 초자연적인 힘을 자식에게 물려주지 않을까 걱정했다. 의문의 죽음 이전에 미유키는 아끼던 골동품 사진을 자식에게 물려준다.

Junsei Takamine(타카미네 준세이)



타카미네는 유명한 소설가이자 마후유의 스승이다. 그는 마후유에게 지식을 가르칠 뿐 아니라 좋은 친구이기도 했다. 과거 베스트셀러 작가였던 타카미네는 슬럼프에 빠져 있었다. 새 베스트셀러를 쓰려는 희망으로 그는 과거 히무로 가에서 행해졌던 고대 의식을 조사하기 시작했다. 좀 더 개인적인 조사가 필요하다는 판단에서 그는 편집자와 조수와 함께 히무로 저택을 찾아가는. 그 이후로 아무 소식도 전해지지 않았다.

Koji Ogata(오가타 코지)



코지는 타카미네의 편집자이다. 공포 잡지의 기사 거리를 수집하겠다는 기대로 타카미네의 여행에 동행했지만 그 또한 실종되었다. 실종된 타카미네, 코지와 토모에의 마지막 소식은 코지가 편집국에 보낸 보고서였다.

Tomoe Hirasaka(히라사카 토모에)



토모에는 타카미네의 조수이며 그녀 또한 타카미네, 코지와 함께 히무로 저택을 방문하던 중 사라졌다. 미쿠처럼 토모에도 육감의 소유자로 저택으로 출발하기 전부터 불길한 예감을 떨칠 수 없었던 그녀도 현재 실종 상태이다.



Camera(사진기)

이 사진기에는 보통 사람이 볼 수 없는 이미지를 포착하는 능력이 있습니다. 상당한 영력이 있는 사람이 사용하면 심지어 영혼의 사진까지 찍을 수 있습니다. 미쿠 어머니의 유물이지만 아무도 그녀가 어디서 사진기를 구했는지는 알지 못합니다. 기능 중 대부분은 더 이상 작동하지 않습니다.



Type-14 Film(14식 필름)

매우 오래된 필름으로 그렇기 때문인지 제령 효과가 낮습니다.



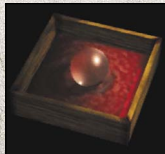
Type-37 Film(37식 필름)

스냅샷에 사용되는 필름입니다. Type-14 Film보다는 제령 효과가 조금 높습니다.



Herbal Medicine(약초)

주인공의 체력을 높입니다.



Spirit Stone(영석)

사진기의 보조 기능을 사용할 수 있게 하는 숨겨진 능력이 있는 돌입니다.

게임 진행 중 막혔을 때

진행에 필요한 힌트를 놓쳤을 가능성이 있습니다. 힌트가 근처에 있으면 컨트롤러가 진동하고 필라멘트가 파란색으로 변합니다. 또한 주인공이 걷는 도중 원가를 발견하면 해당 방향으로 몸을 돌립니다. 힌트를 사용하여 저택을 보다 자세히 조사해 보십시오.

빠르게 움직이는 유령과 마주쳤을 때

빠르게 움직이거나 앞으로 달려드는 유령을 만났을 때 필라멘트를 통해 유령의 위치를 판단하고 파인더의 고속 이동 기능을 사용하여 유령을 추적할 수 있습니다. Y 단추를 눌러 파인더를 빠르게 움직일 수 있습니다.

강한 유령을 만났을 때

유령을 처치할 수 없을 경우 사진기의 보너스 기능을 사용하십시오. 사진기에는 많은 기능이 봉인되어 있습니다. 이들 기능의 봉인을 풀어 전투 기술을 향상시키십시오.

필름을 다 썼다면

저장 지점에서 Type-14 필름을 최대 30장까지 보충할 수 있습니다. 단 Type-14 필름의 수가 30장 이하일 때에만 보충할 수 있습니다.

게임에서 사용되는 약어

- Prt. Protection(보호)
- Obj. Object(목표)
- Chara. Character(캐릭터)

Producer

Keisuke Kikuchi

Project Manager

Masaaki Nagaura

Director

Makoto Shibata

Planner

Kohei Shibata

Programmers

Tetsuharu Shimada

A.Koide

Takanori_Tatei

Graphic Designers

ZIN

IJIMA RIE

Hiroki Watanabe

Hiroyuki Yazaki

Sound Creator

SAITO

Original Version Staff

Yoshinori Ueda

Joe Toyoda

Tsuyoshi Iuchi

Kazuhiko Yanatori

Fumihiko Ikegami

Yamaguchi Kazuhiro

Toshiyuki Takasaki

T.Yokota

Takashi Inamoto

Ken-ichi Asami

Katsuyuki Okura

WannaBe U16

Jyun'ichi Ogino

HRY-CHN

SHIDARA MASAHIRO

OOISHI

OYATSU

RYOSEI

HIROMI

GAKU

TAKENAO SAKURAI

UEGAMI SACHIKO

SHIMIZU KATSUYUKI

Y.YOSHIZAWA

Hirota Takayuki

Fumiaki Enomoto

Takahiro Koizumi

Taro Takemoto

Kazuo Maruo

Manabu Nagasaki

Daisuke Inari

Hirotsugu Takao

Not M

OKUDA

Ayako Toyoda

Kobayashi Wataru

(ARNIS Sound Technologies)

Kobayashi Jun-ya

(ARNIS Sound Technologies)

Norihiko Yoneyama (Clips Inc.)

Haruhiko Takenaka

Miho Koyama (Clips Inc.)

Emi Yoshinori

Ryuta Akamatsu (Studio UNI)

Kenichiro Niinuma (Studio UNI)

Kazumi Kanaya (Studio UNI)

Hajime Kawabata (Studio UNI)

Voice Actors

Rumiko Varnes

Dominic Allen

Bianca Allen

Lenne Hardt

Matt Lagan

Robin "Loochie" Suchy

International Division

Mitsuru Tsutsumi

Takashi Tominaga

Miki Sato

Keiko Kawashima

TECMO INC Staff

Tony Tarpey

Tiffany Stratton

Melody Pfeiffer

William Cox

Brian "Finn" Hoisko

Norma Matautia

Mimi Tabuchi

Lorena McDonald

Keiko Saegusa

Keiko Suzuki

USA Version Designer

Jun Hasunuma

Translation

WordBox

Special Thanks

Catz Pawz

USA Marketing Director

Johnny Inada

USA Executive Producer

Isamu Fukada

Executive Producer

MAX NAKA

Microsoft Staff

Kyoung Ho Han

Ji Woong Kim

Suk Hyun Yi

YBMSisa.com

한국에서 구입한 Xbox 게임 소프트웨어(“게임”)를 위한 제한 보증서

보증

마이크로소프트 코퍼레이션(“마이크로소프트”)은 본 게임의 최초 구입자인 귀하께 본 게임이 구입 후 6개월 동안 실질적으로 동봉한 매뉴얼에 기재된 바와 같이 실행됨을 보증합니다. 이 기간 내에 본 보증서가 보증하는 바와 달리 본 게임에 이상이 있는 경우 아래 기재된 절차에 따라 귀하께서 구입하신 판매점의 선택에 따라 무료로 이를 수리하거나 교환 받을 수 있습니다. 본 제한 보증서는 본 게임이 영업용 또는 영리를 목적으로 사용되거나, 본 게임에 발생하는 문제가 사고, 남용, 바이러스 또는 오용과 관련된 경우에는 적용되지 않습니다.

6개월 내 반환

보증과 관련한 요청은 귀하께서 구입하신 판매점에 하여야 합니다. 본 게임을 구입 영수증 사본과 귀하께서 경험한 문제점에 대한 설명과 함께 귀하의 판매점에 반환하십시오. 판매점은 그 선택으로 본 게임을 수리 또는 교환하여 드릴 것입니다. 어떠한 이유로 본 게임을 수리 또는 교환할 수 없는 경우 귀하께서 게임 구입을 위하여 지출한 가격의 범위 내에서 귀하께서 입은 통상 예상되는 직접적인 손해(그 밖의 손해는 제외함)만을 보상 받으실 수 있습니다. 위와 같은 사항(수리, 교환 또는 손해 제한)은 귀하께서 받으실 수 있는 유일한 구제 수단입니다.

제한

본 제한 보증서는 다른 모든 명시적인 또는 법령상의 보증, 조건 또는 의무를 대체하는 것으로, 그 밖에 마이크로소프트, 그 판매점 또는 공급자 등을 구속하는 다른 성격의 보증은 없습니다. 본 게임 또는 그에 포함된 매체에 적용되는 묵시적인 보증은 위에 기재된 기간에 한정됩니다. 법률상 허용되는 최대 한도로, 마이크로소프트, 그 판매점 또는 공급자는 본 게임의 소지, 사용 또는 잘못된 작동으로 인하여 발생한 특별, 부수적, 징벌적, 간접적 또는 결과적인 손해에 대하여는 책임을 지지 않습니다. 상기 내용은 어떠한 구제 수단인 그 본질적인 목적을 달성하지 못한 경우에도 적용됩니다. 해당 법률이 묵시적 보증 기간의 제한 및 부수적 또는 결과적 손해의 배제 또는 제한을 허용하고 있지 아니한 경우 그러한 배제 또는 제한은 귀하에게 적용되지 아니할 수 있습니다. 본 제한 보증서는 귀하에게 특유한 권리를 부여하는 것으로, 귀하는 해당 법률에 따라 다른 권리를 가질 수 있습니다.

본 제한 보증서에 대하여 질의 사항이 있으시면, 아래 기재된 귀하의 판매점이 나 마이크로소프트로 연락 주시기 바랍니다.

• 대한민국: 00368 440 0090 (수신자 부담)

Microsoft Xbox 전용 타이틀 고객 지원 서비스

Microsoft Game Studios가 직접 제작, 유통하는 Xbox 타이틀과 관련해 발생한 문제에 대해서는 아래의 서비스 센터로 문의하십시오.

Microsoft Xbox 타이틀 고객 지원 서비스 센터: 00368 440 0090
(월-금 9:00~16:00, 토/일요일과 공휴일 제외)

- 상기 고객 서비스 센터의 전화는 수신자 부담 전화입니다.
- 제품에 대한 검사, 교환 등에는 다소 시간이 걸릴 수도 있습니다.
- 소비자의 부주의로 미디어에 손상이 생긴 경우는 A/S 대상에서 제외됩니다.
- 마이크로소프트가 지정한 정상적인 유통방식을 따르지 않은 제품은 A/S 대상에서 제외됩니다.

URL 및 다른 인터넷 웹 사이트 참조를 포함한 이 설명서의 내용은 예고 없이 변경될 수 있습니다. 다른 설명이 없는 한, 용례에 사용된 회사, 기관, 제품, 도주 이름, 전자 메일 주소, 로고, 사람, 장소, 및 이벤트 등은 실제 데이터가 아닙니다. 어떠한 실제 회사, 기관, 제품, 도주 이름, 전자 메일 주소, 로고, 사람, 장소, 또는 이벤트와도 연관시킬 의도가 없으며 그렇게 유추해서도 안 됩니다. 해당 저작권법을 준수하는 것은 사용자의 책임입니다. 저작권에서의 권리와는 별도로, 이 설명서의 어떠한 부분도 Microsoft의 명시적인 서면 승 없이는 어떠한 형식이나 수단(전기적, 기계적, 복사기에 의한 복사, 디스크 복사 또는 다른 방법) 또는 목적으로도 복제되거나, 검색 시스템에 저장 또는 도입되거나, 전송될 수 없습니다.

Microsoft가 이 설명서 본안에 관련된 특허권, 상표권, 저작권, 또는 기타 지적 재산권 등을 보유할 수도 있습니다. 서면 사용권 계약에 따라 마이크로소프트로부터 귀하에게 명시적으로 제공된 권리 이외에, 이 설명서의 제공은 귀하에게 이러한 특허권, 상표권, 저작권, 또는 기타 지적 재산권 등에 대한 어떠한 사용권도 허여하지 않습니다.

© & © 2003 Microsoft Corporation. All rights reserved.

Fatal Frame™ 2003 Tecmo, LTD. 2001, 2002, 2003. Tecmo 및 Tecmo 로고는 Tecmo LTD.의 등록 상표입니다.

Microsoft, Microsoft Game Studios 로고, Xbox 및 Xbox 로고는 미국, 대한민국 및/또는 기타 국가에서의 Microsoft Corporation 등록 상표 또는 상표입니다.
Dolby Laboratories의 라이선스 제작



- 공략본에 게재된 저택 내부의 명칭과 아이템, 문서 등은 영문 명칭을 기본으로 공략본에 맞게 일부 수정되어 있습니다. [한글명칭(영문명칭)]의 형식으로 게재 되어 있으니, 게임중에 아이템이나 지형을 확인하실 때, 참고하시기 바랍니다.
- 공략본에 게재된 저택 내부의 명칭은 처음 등장할 시에는 [한글명칭(영문명칭)]으로 게재되어 있습니다. 처음 게재 이후에는 한글명칭으로 표기되어 있으니, 참고하시기 바랍니다.
- 게임 중에 입수하게 되는 문서와 스크랩 번역은 공략본 맨뒤에 별도로 첨부되어 있습니다.



Xbox Fatal Frame Special Edition만의 특징



■ Xbox만의 비주얼

Xbox용은 허무로 저택의 그래픽이 일부 새롭게 수정되었습니다. 또한, Xbox의 고성능을 활용해 그림자의 표현도 보다 아름답게 재현하고 있습니다.



저택 내부에 있는 갑옷의 장식도 새롭게 수정
또한 손전등에 비쳐지는 그림자도 재현하고
있습니다.



기모노가 많이 걸려 있는 이 방에 놓여 있는
기모노의 디자인이 새롭게 수정되었습니다.



미쿠가 들고 있는 손전등으로 발생되는 미쿠 자신의 그림자가 비치고 있습니다.

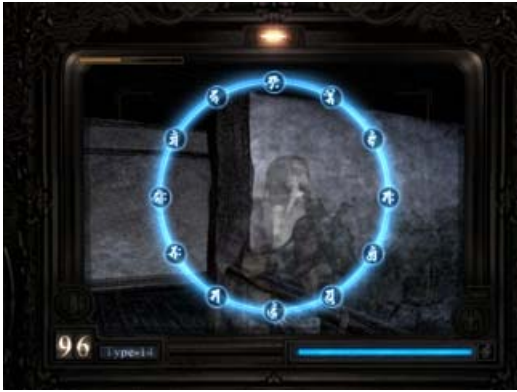
■ Xbox용에서만 등장하는 새로운 유령들





■ 유령과의 전투 변경점

FATAL FRAME ~Special Edition에서는 파인더의 디자인이 새롭게 되었습니다. 파인더를 통해 볼 수 있는 부분이 넓어져서 사진기 장착시 조작성이 향상되었습니다. 또한 경석을 가지고 있는지 여부를 확인할 수 있습니다.



■ 나이트메어 모드 추가

이번 작에서는 새롭게 난이도에 나이트메어가 추가 되었습니다. 나이트메어 모드에서만 출현하는 유령도 존재합니다.

또한 나이트메어 모드를 클리어하면 게임에 관한 다양한 일러스트를 볼 수 있는 갤러리 모드가 추가됩니다. 클리어 시에는 색다른 엔딩을 경험할 수 있습니다.



■ 코스튬 추가

Xbox Fatal Frame Special Edition에서는 주인공 미쿠의 코스튬이 추가 및 변경되었습니다. 기존의 코스튬에서 좀더 어른스런 이미지로 수정이 되었으며, 기노모가 새롭게 추가되었습니다.





- Intro

H i m u r o

미쿠 나레이션 : 언제부터인가 우리 오누이에게는 보여서는 안될 것들이 보이기 시작했습니다. 제 오빠는 정말 착한 사람이었습니다. 다른 사람들에게 보이지 않는 것을 볼 수 있는 제가 마음을 열 수 있었던 것은 오직 오빠뿐이었습니다. 어머니가 돌아가시고 나서는, 오빠가 제 유일한 혈육이었습니다.

1986년 9월 24일

마후유 : 이것이 히무로 저택인가?



이곳이 이 게임의 주무대인 히무로 저택



주인공 미쿠의 오빠 히나사키 마후유

미쿠 나레이션 : 오빠는 어떤 사람의 행방을 쫓고 있었습니다. 유명한 소설가이자 오빠의 스승님인 타카미네 준세이씨를.. 취재여행중에 타카미네씨는 행방불명이 되버린 것입니다. 오빠로부터 타카미네 스승님이 계신 곳을 알아냈다는 연락이 왔을 때, 웬지 모르게 오빠가 먼 곳으로 가버릴 것 같은 느낌이 들었습니다.

마후유 : 이 지방에 전해져 내려오는 금지된 의식... 타카미네 선생님은 그것을 조사하고 있었던 것 같다. 선생님 일행은 이곳에 있는 것일까?

인트로 동영상이 끝나면 마후유로 플레이어가 실제로 조작을 할 수 있게 된다. 이번 장은 스토리 전개상 과거의 일을 회상하는 형식으로 진행되기 때문에, 화면이 전체적으로 회색조의 흑백화면이다. (플레이를 시작하고 나서 기기의 이상이나 소프트의 이상이 있는 것으로 생각될 수도 있으니, 참고하도록 한다)

우선 들어온 방향에서 우측편 벽을 조사하면 벽에 화난 표정의 가면이 걸려있고, 가면이 걸려 있는 쪽의 벽의 구석 방향을 보면 바닥에 14식 필름이 떨어져 있으니 입수한다. 14식 필름을 입수하면, 사진기 조작에 대한 매뉴얼이 자동적으로 나오는데, 사진기 조작에 대한 부분은 뒷부분에 별도로 첨부한 스크랩 해석 부분의 사진기 조작 부분을 참고하도록 하자. 14식 필름을 입수했다면, 일단은 게임의 도입부인만큼, 키 조작에 익숙해지도록 매뉴얼을 참고해 키조작에 익숙해지도록 하자. 사진기를 장착해 파인더 모드로 들어가서 실제로 사진도 찍어 보고, 파인더 모드에서의 왼쪽 엄지스틱을 이용한 시점 이동과 오른쪽 엄지스틱을 이용해 파인더 모드에서 캐릭터의 이동도 시험해 보도록 하자. 사진기의 필름은 지금 있는 장소(현관, Entrance)에 있는 세이프 포

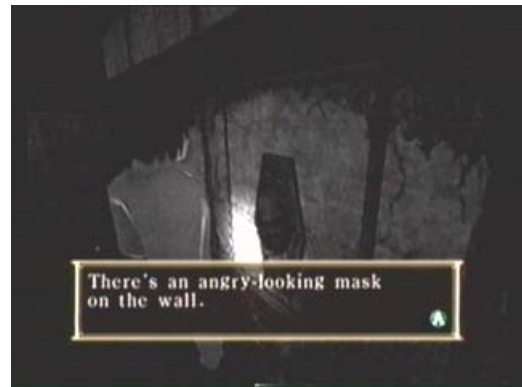




인트에서 재충전이 가능하니, 참고하도록 하자. 키 조작이 어느 정도 익숙해졌다면 이 장소로 최초로 들어온 방향에서 좌측(벽에 걸린 가면 맞은 편쪽)으로 이동해 문을 열고 나간다. 문이 있는 벽쪽에 세이프 포인트가 있으니, 필요하면 필름을 재충전하거나 세이프를 한다.



벽의 바닥을 조사해 14식 필름을 입수



이 가면은 현재는 특별한 의미는 없다



이곳에서 저장과 14식 필름충전 가능



이 문을 통해 밧줄의 복도로 이동

문을 열고 나가면 **밧줄의 복도(Rope Hallway)**이다. 밧줄의 복도에서 안쪽으로 들어가다 보면 컨트롤러에 진동이 오고 화면상에 우측 하단에 있는 필라멘트가 주황색으로 변한다. 앞쪽을 보면 유령이 지나가고 있다. 사진기로 재빨리 찍으면 영력 점수를 얻을 수 있다. (이 유령은 찍지 않아도 영력 점수를 얻지 못할 뿐, 게임진행과 특별한 관계는 없다) 유령이 사라지면, 복도의 안쪽 맨 끝으로 이동해 유령이 사라진 방향에 있는 문으로 들어간다. 참고로, 반대쪽에 문이 하나 있는데, 현재는 들어가지 못한다.



유령이 획~ 지나간다. 사진을 찍어 영력 점수를 올리자



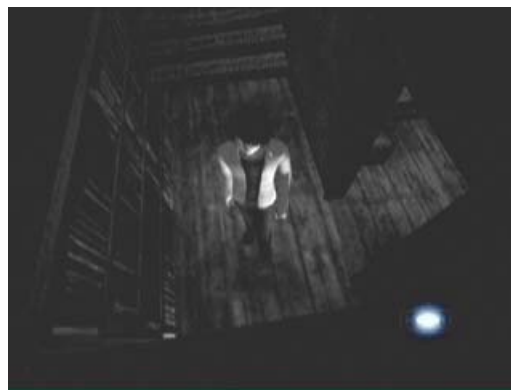
천장에는 온통 밧줄. 이후에 밝혀지지만 밧줄은 이 게임의 포인트이다



유령이 사라진 쪽의 문을 통해 들어가면, **난로의 방(Fireplace)**이다. 이 방으로 들어와서 안쪽으로 조금 이동하다보면 아까 유령이 나타났었던 때처럼 필라멘트가 주황색으로 변하는데, 화면을 잘 보면 2층에서 유령이 마후유를 내려다보고 있다. 사진기로 재빨리 찍어 영력 점수를 올리자. 2층에서 내려다보던 유령은 곧 사라지지만, 컨트롤러에 진동은 계속 된다. 앞쪽에 있는 2층으로 올라가는 계단 앞쪽에 작은 방이 하나 있는데, 이 안으로 들어가면 앞쪽에 책장이 있다. 아래 스크린샷을 참고해서 책장 위쪽에 숨어있는 유령을 찍어 영력 점수를 올리도록 하자 (숨은 유령의 위치는 파인더 모드에서 포착 서클이 파랗게 빛나는 곳을 찍으면 된다)



아까 그 유령이 2층에서 내려다보고 있다



책장 위쪽에 유령이 숨어 있다

숨은 유령까지 촬영을 마치면 계단을 통해 2층으로 올라간다. 2층에는 병풍이 2개 있고, 2개의 병풍 사이의 벽 쪽에 문이 하나 있다. 이 문은 검은 자물쇠(Black Padlock)로 잠겨 있어 들어가지 못한다. 이 문의 앞쪽 바닥을 잘 살펴보면 반짝이는 물체가 있는데, 이것은 타카미네 선생의 노트이다. 타카미네 선생의 노트를 입수하면 동영상으로 잠시 전환된다.



이 부근의 바닥에 아이템이 떨어져 있다



검은 자물쇠로 잠겨 있어 들어가지 못한다

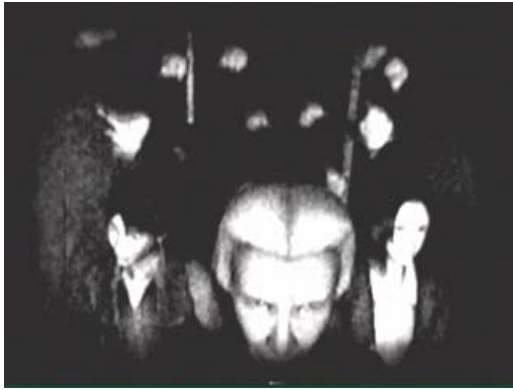
마후유 : 이 노트는 선생님의...

(타카미네 선생의 노트를 통해 마후유가 본 과거 영상)

오카다 : 자료가 남아있을까요? , 히라사카 : ...추워 , 오카다 : 정말 지저분하군

마후유 : 지금 그건 타카미네 선생님, 역시 이곳에 와 계신 건가?





마후유는 특수한 능력으로 타카미네 선생의 노트에 남아 있는 과거의 영상을 본다.



타카미네 일행의 뒤에는 알 수 없는 존재의 유령이....

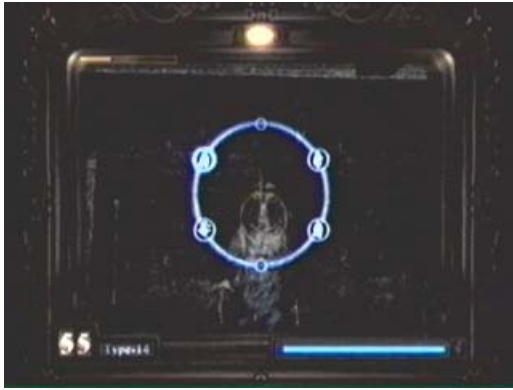


무언가 계단을 올라와 다가오고 있다



유령과의 첫 전투 개시~!!

동영상이 끝나면 사진기 조작에 대한 매뉴얼이 자동적으로 나온 후, 바로 유령과의 첫 전투가 시작된다. 첫 전투인 만큼, 유령은 매우 간단한 패턴으로 공격해 온다. 아까 현관에서 사진기 장비시의 파인더 모드에서의 조작에 어느 정도 익숙해 졌다면 매우 간단하게 처리가 가능할 것이다. 우선 유령의 움직임은 앞쪽에서 직선으로만 다가오는 간단한 패턴이다. 우선 사진기를 장착해 파인더 모드로 들어간다. 왼쪽 엄지스틱을 이용해 시점을 이동시켜 파인더 모드의 중앙의 포착 서클 안으로 유령을 넣자. 포착 서클 중앙 원안으로 유령이 들어오면 포착 서클이 푸른색으로 빛나는데, 이때 A버튼이나 오른쪽 트리거를 눌러서 사진을 찍으면 유령에게 데미지를 줄 수 있다. 참고로, 포착 서클 안에 유령이 들어오고 계속해서 그 상태를 유지하면 포착서클에 테두리에 푸른색으로 작은 원이 생기는데, 이것은 염력의 충전량을 나타낸다. 포착서클에 유령이 잡히는 시간이 길수록 푸른 색 작은 원의 수가 일정량까지 증가하는데, 이 작은 원의 수가 많을수록 유령에게 주는 데미지가 커지고, 사진을 찍어 유령에게 데미지를 입힐 때 얻을 수 있는 영력 점수가 높아지니 참고하도록 하자. 유령이 직선으로 다가와서 처치하기는 매우 쉽지만, 파인더 모드에서 포착 서클에 유령이 잡히면, 오른쪽 엄지스틱을 뒤로 입력해서 플레이어를 조금씩 물러나면서 포착 서클에 유령이 잡히는 시간을 최대한 늘려서 사진을 찍으면 좀더 쉽게 처치할 수 있다.



염력의 충전을 최대한 높여서 공격하자.
오른쪽 엄지스틱도 활용~!!



유령을 처치하면 유령의 모습이
뒤틀리면서 사진기에 봉인된다

마후유 : (유령을 처치한 후) 이것으로 유령이 봉인되었다. 이 사진기는 보이지 않는 것들을 찍을 수 있는 힘이 있다. 이 사진기에는 유령을 봉인할 수 있는 힘을 가지고 있다는 것을 알게 되었다. 그것을 알게된 계기는 어떤 사건 때문이었다.

유령을 처치한 후에는 2층의 맨 안쪽 끝으로 이동한다. 2층으로 이동하다보면 1층에서 열쇠를 찾는 유령의 모습이 잠깐 보이는데, 사진 촬영이 불가능하니, 그냥 무시하고 이동한다. 2층의 맨 안쪽 끝으로 가보면 1층으로 내려가는 계단이 있는데, 지금은 계단이 붕괴되어 내려갈 수 없다. (참고로, 이 계단을 통해 내려가면, 이전에 이 방으로 들어와서 책장 위에 있던 숨은 유령을 찍은 작은 방이다). 다시 1층으로 내려와서 처음 이 방으로 들어왔던 문쪽으로 간다. 문을 보면 들어올 때는 닫혀져 있었는데, 지금은 열려있다. 문을 통해 밧줄의 복도로 이동해 게임이 최초로 시작되었던 현관쪽으로 걸어가면, 동영상상으로 전환되고, 마후유가 어떤 일을 당하면서 화면이 하얗게 변하면서 화면전환과 함께 이번 장은 종료된다.



1층에서 열쇠를 찾는 유령이 등장했다 사라진다



2층의 맨 끝부분의 계단은 붕괴되어 있다



닫고 들어왔던 문이 왜 저절로 열려
있는걸까?



밧줄의 복도를 지나는 도중 마후유는 어떤
일을 당하게 되면서 이번장 종료





- 1st Night (밧줄의 의식)

The Strangling Ritual



첫 번째 밤부터는 플레이어가 미쿠로 바뀐다. 미쿠가 히무로 저택에 들어서면 미쿠의 등뒤로 하얀색 기모노를 입은 여자 아이 유령이 나타난다.

미쿠 : (주위를 둘러보며) 도대체.. 여기는.....

하얀색 기모노의 여자아이 유령 : 도와줘.....

(미쿠가 돌아보기 전에 사라진다)

미쿠 : 방금 누군가....?

미쿠에게 도움을 청하는 어린 여자 아이 유령

이벤트신이 끝나면, 미쿠를 조작해서 본격적으로 게임이 시작된다.

이 장소는 “히무로 인트로”에서 마후유로 플레이했던 히무로 저택

의 [현관(Entrance)]이다. 우선은 마후유로 플레이 할 때, 14식 필름을 입수했던 장소(가면이 걸린 벽쪽의 바닥부근)를 조사하면 약초(Herbal Medicine)를 입수할 수 있다. 이 약초는 미쿠의 체력을 반정도 회복시켜주는 아이템이다. 초반에는 자주 입수할 수 있지만, 후반으로 갈수록 나오는 수량이 점점 적어지니, 가능한 최대한 아껴서 사용하도록 한다. 약초를 입수한 후에는 [밧줄의 복도]로 나가는 문쪽에 있는 세이브 포인트(저장지점)에서 저장을 하고 나서, 밧줄의 복도로 연결된 문을 열자. 이 문을 열고 나가려는 순간 필라멘트에 파란색 반응이 나타나는데, 세이브 포인트의 뒤쪽으로 영혼의 모습이 잠시 비쳤다가 푸른색 작은 불덩이로 변해 버리는 모습을 볼 수 있다. 이 푸른색 작은 불덩이를 조사하면 유령의 모습이 비치면서 유령이 남긴 메시지를 들을 수 있는데, 이후에도 게임을 진행하는 도중에 이런 패턴이 계속해서 등장하니, 참고하도록 하자. 이 푸른색 작은 불덩이를 조사하면, 타카미네 선생과 동행했던 편집장인 오가타씨의 모습이 보인다. 오가타씨의 유령은 “밧줄이...밧줄이 늘어나고 있다...”라는 알 수 없는 말을 남기고 사라진다. 오가타씨의 유령이 사라지고 난 곳의 바닥을 보면 아이템이 떨어져 있다. 이것은 [취재노트의 일부(4)]인데, 이 게임과 관련된 수수께끼에 대한 힌트가 게재되어 있다.



이곳을 조사하면 약초를 입수할 수 있다



밧줄이..밧줄이 늘어나고 있다...



취재노트의 일부를 입수한 후에는 문을 열고 나가, 밧줄의 복도를 통해 [난로의 방(Fire Place)]이 있는 쪽으로 이동한다(이전에 마후유로 플레이를 진행했었던 방향 그대로 진행) 밧줄의 복도를 통해 이동을 하다가 복도 중앙에 있는 거울 근처로 다가가면 이벤트신으로 전환된다.



마후유가 무엇가에 다급하게 쫓기고 있다



미쿠의 등뒤로 하얀색 기모노를 입은 여자유령이 등장했다 사라진다

(이벤트신) 미쿠가 거울 앞에 떨어져 있는 사진기를 줍는 순간, 마후유는 카메라를 통해 마후유의 과거 영상을 보게 된다. 온통 알 수 없는 손으로 가득찬 복도를 황급하게 뛰어가는 마후유를 뒤를 하얀색 기모노를 입은 여자 유령이 뒤쫓아간다....마후유가 미쿠를 부르면서 과거 영상은 중단된다.

미쿠 : 오빠에게 무슨 일이 생긴 걸까?

카메라를 줍는 미쿠가 비춰진 거울에 미쿠의 등뒤로 하얀색 기모노를 입은 여자 유령의 모습이 잠시 나타나는 데, 미쿠가 눈치를 채자 바로 사라져 버린다.



나타났다가 바로 사라지는 패턴의 유령은 찍지 못해도 진행과는 큰 상관은 없다

이벤트 신이 끝나면, 마후유가 가지고 있었던 [사진기]와 [마후유의 노트]를 입수하게 된다. 아이템을 입수한 후에는 복도의 좌측에 있는 문은 현재 열리지 않으니, 우측에 있는 문으로 이동해 [난로의 방]으로 들어간다. 사진기를 입수하고 이동을 하려고 하면 갑자기 “밧줄이...밧줄이 늘어난다...”라는 목소리가 어디선가 들리면서 화면의 우측하단에 있는 필라멘트에 영적 반응이 감지되는데, 거울 앞에서 뒤를 돌아 사진기를 장착하고 파인더 모드로 천장 쪽의 밧줄을 조사해 보면, 포착 서클이 푸른색으로 반응이 있는 곳이 있다. 포착 서클이 푸른색 반응을 나타내는 상태에서 촬영하면 숨어있는 유령을 촬영할 수 있고, 이렇게 촬영된 사진을 통해 추가적인 영력 점수를 얻을 수 있다.

[난로의 방]으로 들어가면, 문에서 앞쪽 방향에 있는 서랍장을 조사한다. 서랍장 위에 사자머리 모양의 장식물 놓여 있는 부근에서 약초를 입수할 수 있고, 바로 옆 서랍을 조사하면 14식 필름과 [검은 수첩의 일부(1)], [신문기사 스크랩(2)]를 입수할 수 있다. 아이템을 입수하는 도중에 2층 계단으로 유령이 올라가는 모습이 잠깐 등장하는데, 재빨리 사진기로 찍어 영력 점수를 얻자.





이곳을 조사하면 약초를 입수할 수 있다.
이 사자머리 장식의 위치는 잘 확인해 두자



2층으로 마후유와 닮은 누군가가
올라가고 있다

이제 계단을 통해 2층으로 올라가, 이전에 마후유로 플레이할 때 열 수 없었던 2개의 병풍 사이에 있는 문을 조사한다. 안에서는 이상한 소리가 나지만, 이문은 검은 자물쇠로 잠겨져 있어 들어가지 못한다. 이 문을 조사해서 확인한 후에는 2층 복도의 맨 안쪽 끝으로 이동한다. 이곳은 마후유로 플레이할 때 왔던 곳인데, 바닥을 잘 살펴보면 약초를 입수할 수 있다. 약초를 입수하면 1층에 유령이 지나가는 모습이 보이는데, 카메라로 재빨리 찍어 영력 점수를 얻자. 유령이 사라진 자리에 아이템이 떨어져 있는 것을 확인할 수 있다. 다시 왔던 길을 되돌아가, 계단을 통해 1층으로 내려간다. 계단을 내려오는 도중에 아까 그 유령이 계단 뒤쪽으로 다시 등장하는데, “타카미네 선생님...히라사카씨는 어디에 있지...”라고 중얼거리면서, 병풍 뒤로 사라져 버린다.



2층문은 잠겨있어 들어가지 못한다



유령이 병풍 뒤로 사라진다

계단을 내려오면 계단 앞쪽에 있는 작은 방(이전에 마후유로 플레이할 때, 책장 위에 숨은 유령을 찍었던 장소이다)으로 가서, 아까 확인했던 바닥에 떨어져 있던 아이템, 14식 필름을 입수한다. 아이템을 입수한 후에는 아까 유령이 사라졌던 병풍을 조사하면 이벤트 신으로 전환된다.





이곳에서 14식 필름을 입수한다



하얀색 기모노를 입은 여자 유령이 갑자기 나타나 사진기로 병풍쪽을 찍으라고 알려준다

최초에 이 저택에 들어왔을 때, 잠시 등장했었던 하얀색을 기모노를 입은 어린 유령이 갑자기 나타나, 미쿠에게 다가온다. 이 유령은 미쿠가 들고 있는 사진기를 가리켰다가 유령이 사라진 병풍을 가리킨다.

미쿠 : 사진기로 여기를 찍으라고?

고개를 들어 유령을 바라보지만, 유령은 이미 사라진 뒤이다.

이벤트신이 끝나면 [사진기 조작 매뉴얼(2)]을 자동적으로 확인한다. 미쿠가 가지고 있는 사진기는 유령을 봉인하는 능력 외에도 파인더 모드에서 평소에 볼 수 없었던 것을 볼 수 있다. 이동 중에 패드에 진동이 오거나, 필라멘트에 불이 들어오거나, 주위에서 이상한 소리가 들리면 사진기를 장비하고 파인더 모드로 주위를 살펴 보도록 하자. 사진기 조작 매뉴얼(2)를 확인이 끝났으면, 사진기를 장착해 파인더 모드로 들어가 병풍을 살펴보자. 병풍을 살펴보면, 포착 서클이 푸른색으로 빛나게 되는 부분이 있는데, 이 곳을 사진기로 찍는다. 사진을 찍으면, 찍힌 사진에는 병풍이 나타나지 않고, 뒤쪽에 숨겨진 문이 찍히게 된다. 사진을 찍은 후에 병풍을 조사해 보면, 병풍을 제치고 뒤쪽에 숨겨진 문으로 들어갈 수 있다.



사진기로 병풍을 찍으면 병풍 뒤에 숨은 통로가 찍힌다



병풍을 제치고 숨겨졌던 문으로 들어간다

문으로 들어가면 통로가 나오는데 이곳은 [햇불의 복도(Lamp Hallway)]이다. 문을 통해 햇불의 복도로 들어서면 바로 앞쪽에 푸른색 작은 불덩이가 있다. 이것을 조사하면, 오가타씨의 유령의 모습이 잠시 비쳐지고, “열쇠를 찾을 수 없다....어디에 있는 거지...?”라는 목소리를 들을 수 있다. 푸른색 작은 불덩이가 사라진 후에는 햇불의 복도의 안쪽으로 이동한다. 햇불의 복도에는 들어온 문을 제외하고 총 3개의 문이 있다. 일단 햇불의 복도 끝에 있는 2개의 문은 하나는 강한 힘으로 봉인되어 열 수 없고, 다른 한 개의 문도 잠겨져 있어 들어갈 수 없다. 잠겨져 있는 문앞에는 약초가 있으니 입수하고, 햇불의 복도로 들어왔던 문에서 가장 가까운 쪽에 위치한 문(햇불의 복도에서 그자로 꺾어져 있는 곳에 위치한 문)으로 들어간다. 이 문으로 들어가면 [서재(Library)]이다.





열쇠를 찾을 수 없다고 하는 오가타씨의 유령



이 문으로 들어가면 서재이다

서재로 들어오면 앞에 서랍장이 있는데, 이곳을 조사하면, [신문기사 스크랩(2)]를 입수할 수 있다. 아이템을 입수하고 나서, 서랍장의 오른쪽으로 이동해 서재의 중앙쪽으로 이동한다. 서재의 중앙쪽으로 이동하면 갑자기 벽쪽으로 유령이 걸어가는 모습이 보인다. 채빨리 사진기로 찍어 영력 점수를 얻자. 유령은 “그 여자가 온다. 기모노를 입은 그 여자가 온다”라고 중얼거리다가 바로 사라져 버린다. 이 유령이 사라진 이후에는 계속해서 기괴한 소리가 나는데, 우선은 창 앞에 있는 서랍장 위에서 37식 필름을 입수한다. 37식 필름을 입수한 다음에는 창문의 오른쪽으로 이동해 벽(병풍 뒤에 있는 벽이다)을 조사하면 벽장의 문을 열 수 있는데, 이 벽장을 열면서 이벤트신으로 전환된다.



이곳을 조사하면 벽장을 열 수 있다



녹음기 위로 쓰러지는 오가타씨 유령



오가타씨의 최후

벽장의 문을 여는 미쿠의 모습이 보이고, 벽장의 안쪽에는 녹음기가 기괴한 소리를 재생하면서 놓여 있다. 잠시후 녹음기 위로 시체가 갑자기 쓰러진다. 미쿠는 놀라서 잠시 뒤로 물러서고, 녹음기 위로 쓰러졌던 시체는 사라져 버린다. 시체가 사라지고, 녹음기가 놓여 있는 곳을 조사하면 다시 이벤트신으로 전환된다. 기괴한 소리를 계속해서 내고 있는 카세트. 카세트를 집으려고 미쿠가 손을 내밀자 이번에는 갑자기 손이 튀어나와 미쿠의 손을 잡고, 미쿠는 놀라서 손이 나온 쪽을 쳐다본다. 그곳에는 오가타씨의 유령이 잠시 보이고, 미쿠는 과거의 영상을 보게 된다. 무언가에 쫓겨서 황급하게 이 벽장으로 숨은 오가타씨. 벽장에 숨은 오가타씨는 벽장의 문을 살짝 열어 주위를 살피는데, 하얀색 기모노를 입은 여자의 모습이

이 보이고, 오가타씨가 숨어 있는 쪽으로 다가온다. 잠시후, 숨어있던 오가타씨는 결국 발각되고, 최후를 맞게





된다.



녹음기를 입수하면 뒤쪽에 문이 열린다
이동하면 이벤트신으로 전환된다.

녹음기(안에는 하얀색 테이프1이 들어있다)를 입수하면 뒤쪽에 숨겨졌던 문이 열리는 모습을 볼 수 있는데, 이 문으로 들어간다. 문으로 들어가면 [기모노의 방(Kimono Room)]이다. 이 문에 들어서면 오가타씨의 유령이 지나가는 모습이 잠시 보인다. “타카미네 선생님, 히라사키씨는 어디로 가버린걸까...?”라고 중얼거리며 걷다가 사라져 버린다. 들어온 문의 앞쪽에 약초가 있는데, 화면 구도상 잘 안보이지만, 문으로 들어올 때 잘 보면 반짝거리는 부분을 조사하면 입수할 수 있다(미쿠의 시선이 바닥을 향하는 것을 참고해도 된다). 약초를 입수한 후에는 기모노의 방의 중앙쪽으로 이동한다. 중앙쪽으로 오면, 푸른 색을 띄고 있는 창문이 있는데, 앞쪽에 아이템이 떨어져 있는 것을 볼 수 있다. 아이템을 입수하려 창문쪽으로



주변의 이상한 기운에 불안해 하는 미쿠



미쿠로 플레이할 때 첫 상대이다

창문쪽으로 걸어가는 미쿠는 뒤쪽에서 이상한 기운을 느끼고 뒤돌아본다. 하지만, 아무것도 없다. 다시 창문쪽으로 걸어가려고 하는데, 이번에는 쿵하고 큰소리가 나고, 불안해진 미쿠는 들어왔던 문쪽으로 황급히 도망을 가려고 뛰어간다. 기모노가 걸려 있는 곳을 도는 순간 누군가 앞을 막아서고 있다. 수상한 기운의 정체는 유령이었던 것이다. 유령은 살려달라고 하면서, 미쿠를 공격해 온다.



유령의 거리 확보에만 주의하면 손쉽게
처리가 가능하다

이벤트신이 끝나면 바로 유령과 전투를 벌인다. 이 유령은 초반에 등장하는 유령이라 처치하기 매우 쉬운 편이다. 움직임도 거의 직선이고, 다가오는 속도도 느리기 때문에, 파인더 모드에서 오가타씨의 유령을 포착 서클의 가운데로 놓고 염력을 최대한 충전해서 찍으면 쉽게 처리할 수 있다. 포착 서클 안에 들어온 유령은 주기적으로 깜빡깜빡 거리는 형식으로 포착 서클에서 사라지는데, 사라졌다가 다시 보여도 거의 그 자리에 있으니, 오른쪽 엄지스틱을 이용해 조금씩 뒤로 이동하면서, 최대한 충전해 처치하자. 유령과의 전투에서 이기면, 유령은 사진기에 봉인이 된다. 유령과의 전투가 끝나면, [사진기의 파워업]에 대한 매뉴얼을 자동적으로 확인하게 된다. 유령에게 데미지를 입히면 얻을 수 있는 영력 점수로 사진기의 파워업 시키거나, 보너스 기능의 봉인을 해제시킬 수 있다는 내용이다. 지금은 초반이라 축적된 영력 점수가 낮으니, 일단은 사진기의 파워업은 나중에 미뤄두자. 매뉴얼 확





인이 끝나면 창문 앞에 놓여 있는 아이템 하얀색 테이프2를 입수하고, 이 방으로 들어왔던 문쪽으로 이동한다.



이동하는 중간에 보면, 벽쪽으로 경대(서랍장)가 있는데, 이곳에서 영력 반응이 일어나고 있다. 사진기를 장착해 파인더 모드로 경대위를 보면 손거울이 빠져 있는 곳에서 포착 서클이 푸른색으로 반응을 하는데, 사진을 찍으면, 사진에는 이곳으로 오면서 어디선가 본 듯한 사자머리 모양의 장식품이 찍힌다. 이 사자머리 모양의 장식품은 이곳으로 올 때 들른 적이 있는 [난로의 방]에 서랍장에 놓여 있던 그 사자머리 모양의 장식품이다. 사진을 찍은 후에는 난로의 방으로 이동한다.

이곳에서 영적반응이 나오고 있다



영적 반응을 보이는 경대 사진을 찍으면..



전혀 다른 곳에 있는 물체가 찍혔다

서재를 통해 햇불의 복도로 나오는 순간 문 뒤쪽에서 유령이 갑자기 등장해 공격해 오니, 주의하도록 하자. 문을 열 때 유령이 나오면, 문을 열고 그대로 햇불의 복도로 이동해 유령이 있는 곳과의 거리를 일단 벌리고 나서 사진기를 장착해 처치하면 된다. 이 유령은 이전 유령과는 달리 좌우측으로 다소 활발하게 움직이고, 포착서클에 걸리지 않는 깜빡거리는 주기가 다소 기니, 왼쪽과 오른쪽 엄지스틱을 활용해서 유령의 위치를 잘 파악해 처리해야 된다. 유령을 처치한 다음에는 햇불의 복도를 통해 난로의 방으로 이동해서 서랍장 위에 놓여 있는 사자머리 모양의 장식품을 조사하면 [붉은 색 손거울(Red Handmirror)]을 입수할 수 있다. [붉은색 손거울]을 입수한 후에는 아까 기모노의 방에서 사진을 찍었던 경대가 있는 곳으로 이동한다. 이동 중에 햇불의 복도에서 유령이 랜덤으로 출현하기도 하니, 주의하도록 한다. 기모노의 방으로 이동해 경대를 조사하면, 방금 입수한 [붉은 색 손거울]을 경대에 거울이 빠져 있는 자리에 끼워 넣으면, 이벤트신으로 전환된다.





사진에서 찍힌 사자 머리 모양의 장식을 조사하면 붉은 거울을 입수할 수 있다



붉은 거울을 입수한 후에 경대를 조사하면 붉은 거울을 쫓는다



경대에서 열쇠와 오가타씨의 사진 입수



뒤에서 갑자기 오가타씨의 유령이 습격

경대에 있는 서랍을 여는 미쿠. 서랍안에는 열쇠와 오가타씨의 사진이 들어 있다. 사진을 바라보는 미쿠 [이 사람은 방금 전에 봤던....(사진 속에 오가타씨의 목과 양팔, 양다리에 밧줄 모양이 갑자기 새겨진다) 밧줄이...]

이벤트신이 끝나면 [오가타씨의 사진]과 [놋쇠의 열쇠(Brass Key)]를 입수하게 되고, 미쿠의 뒤쪽으로 갑자기 오가타씨의 유령이 나타나 공격해 온다. 오가타씨의 유령과의 전투가 시작되면, 창문이 있는 안쪽 넓은 공간으로 바로 이동하자. 오가타씨의 유령은 이전에 등장했던 유령에 비해서 난이도가 좀 있는 편이다. 우선 앞으로 다가오는 속도가 이제까지 등장했던 유령에 비해 빠른 편이고, 좌우측으로 이동도 활발하며, 포착 서클에 잡히지 않는 깜빡거리는 주기도 다소 긴 편이다. 주의할 점은 유령이 앞쪽에 있다가 갑자기 뒤쪽에서 나오는 패턴인데, 파인더 뷰 모드에서 유령이 계속해서 잡히지 않는다면, 사진기의 장착을 해제하고, 통상 이동화면을 전환해서 오른쪽 아래에 있는 필라멘트의 반응을 참고해 유령의 위치를 파악한 후에 다시 일정거리를 두고 사진기를 장착해 처치하는 형식으로 처치하면 된다. 포착 서클 안에 유령을 두고 있으면 종종 포착서클이 푸른색에서 잠깐잠깐 붉은 색으로 변하는데, 이 붉은 색으로 변할 때, 촬영을 하면, 통상보다 더 큰 데미지를 유령에게 입힐 수 있고, 얻을 수 있는 영력 점수도 높다. 이것을 제로샷이라고 하는데, 중후반으로 갈수록 유령 처치에 중요한 부분이니, 이 유령 처치할 때 사용해 보지 못하더라도, 포착 서클이 붉게 변하는 제로샷 타이밍이 나오는 패턴은 익혀둘 필요가 있다. 오가타씨의 유령을 처치하면 영석(Spirit Stone)을 입수할 수 있다. 이 영석은 카메라의 보조기능을 해제한 후에 사용이 가능하며, 보조기능을 1회 사용시 1개가 소비된다. 오가타씨의 유령을 처치한 후에는 영력 점수가 어느 정도 축적이 되었으니, 메뉴 화면으로 가서 사진기를 파워업 시키자. 우선은 기본 기능(Basic Function) 항목에서 충전속도를 높이는 Speed나 영력의 충전의 최대치를 높이는 Max Value를 파워업 시키도록 하자. 이후 사진기의 파워업은 영력 점수가 어느 정도 높아졌다고 생각되면 메뉴 화면에서 확인해서 자신에게 맞게 파워업 시키면 되므로, 이후에는 특별히 파워업 부분은 따로



설명하지 않겠다. Bonus Function에서는 마비 기능이 있는 [비(痺)]가 보스급 유령 처치시 유용하니, 참고하도록 하자.



보너스 기능을 사용할 수 있는 영석



눅쇠의 열쇠로 2층 잠긴 자물쇠를 연다



연구서 초안의 일부 입수

오가타씨의 유령을 처치하고, 정비가 끝났다면, 이제 난로의 방으로 이동해 2층에 있던 잠겨진 문으로 이동한다. 이동중에 횃불이 복도를 지나 난로의 방으로 들어오면 누군가 계단을 이용해 2층으로 뛰어 올라가는 모습이 잠시 보인다. 계단을 이용해 난로의 방 2층으로 올라가 검은 자물쇠로 잠겨 있는 문으로 이동한다. 검은 자물쇠로 잠긴 문을 조사하면, 아까 입수했던 눅쇠의 열쇠를 사용해 안으로 들어갈 수 있다. 이 문을 통해서 들어가면 [타타미 방(Tatami Room)]이다. 우선은 들어온 문의 왼쪽의 탁자를 조사해 [연구서 초안의 일부1]을 입수하고, 들어왔던 문의 정면 쪽에 있는 문의 오른쪽 구석을 조사해 약초를 입수한다.

아이템을 입수한 후에는 타타미 방으로 들어왔던 문에서 바로 오른쪽에 있는 문으로 들어간다. 이곳은 [대기실(Anteroom)]이다. 이 대기실에는 세이프 포인트가 있으니, 저장을 하도록 하고, 대기실 안쪽에 보면 일본 인형이 놓여있는 곳이 있는데, 이곳을 조사하면 [붉은색 테이프1]을 입수할 수 있으며, 맞은 편에 있는 서랍장을 조사하면 [붉은 수첩의 일부1]을 입수할 수 있고, 서랍장 옆에 있는 꽃병 부분을 조사하면 14식 필름을 입수할 수 있다. 들어온 문의 맞은 편으로 작은 문이 하나 있지만, 현재는 열 수 없으니, 아이템을 모두 입수한 후에는 다시 타타미 방으로 나온다. 타타미 방으로 나온 후에는 이 방으로 처음 들어왔던 문의 맞은 편에 있는 문으로 들어간다. 이 문으로 들어가면 [베란다(Observatory)]이다. 베란대로 나오면 화면의 우측 부분에 보이는 창문에 그림자가 비쳐져 있는 곳이 보인다. 이 베란다에서는 다른 곳으로 이동은 할 수 없다. 우측 부분에 그림자가 비쳐졌던 쪽을 잘 살펴보면 약초를 입수할 수 있다. 약초를 입수한 후에는 다시 타타미 방으로 나온다.



방 구석에 약초가 있다



이곳에 약초가 있다



이 문은 막혀있어 들어가지 못한다

타타미 방으로 나온 후에는 처음 이 방으로 들어왔던 문에서 맞은편 좌측부분으로 이동한다. 이 곳으로 이동하면 문이 2개 있는데, 1개의 문은 들어갈 수 없으니, 열리는 문으로 들어간다. 이 문으로 나오면 [복도(Walkway)]이다. 문을 나와서 왼쪽을 보면 벽장이 있는데 이곳을 조사하면 37식 필름을 입수할 수 있다. 37식 필름을 입수한 후에는 복도를 통해 중앙으로 이동한다. 복도의 중간 부근에 붉은 옷 차림의 여자 유령이 모습이 보인다. 재빨리 사진기로 찍어서 영력 점수를 얻자. 이 여자 유령은 타카미네 선생의 조수인 히라사카씨이다. 히라사카씨의 유령은 거울을 보면서 [여기에 오고 싶지 않았어....내 6번째 감각은 이미 느끼고 있었는데...]라고 중얼거리다가 사라져 버린다. 히라사카씨의 유령이 사라지면 푸른색 작은 불덩이가 남는데, 이것을 조사하면 [내 몸에도 밧줄의 흔적이...오카타씨와 같은 밧줄의 흔적이...]라고 이야기한다.

이 문은 막혀있어 들어가지 못한다



거울을 바라보고 있는 히라사카씨의 유령



내 몸에도 밧줄의 흔적이...

푸른색 작은 불덩이가 사라지면 바로 아래 바닥에 있는 [붉은 수첩의 일부2(Red Note Scrap)]를 입수하고, 복도에서 좌측 방향으로 이동해 복도의 맨 끝에 있는 약초를 입수한다. 문이 1개 있는데, 지금은 열리지 않으니, 다시 이 복도로 들어왔던 문의 맞은편 방향으로 계속해서 이동해 계단을 통해 1층으로 내려간다. 계단으로 내려가면, 1층에 있는 [복도(Walkway)]인데, 계단을 내려오면 이벤트신으로 전환된다.



열리지 않는 문 앞에서 약초입수

계단을 내려오는 미쿠의 눈에 마후유 오빠의 뒷모습과 닮은 사람이 지나가는 모습이 보인다. 미쿠 : 마후유 오빠, 기다려줘! , 미쿠가 부르면서 달려가지만 모퉁이를 돌아 오빠의 뒷모습과 닮은 뒷모습을 사라지고 갑자기 기괴한 소리가 들리기 시작한다. 그리고 잠시 후 모퉁이를 돌아 유령이 등장, 미쿠를 공격해 온다.



오빠와 닮은 뒷모습이 보인다



그러나.. 마후유가 아니었다...

이벤트신이 끝나면 바로 전투가 시작된다. 그다지 어려운 유령은 아니지만, 다른 유령에 비해 다가오는 속도가 다소 빠른 편이고, 다가오는 위치가 다른 유령에 비해 좀 낮은 편이라서 포착 서클로 잡을 때 주의가 필요하다. 일단, 염력이 축적되지 않더라도 전투 시작과 동시에 포착서클에 잡히면 바로 사진을 찍어 유령에게 데미지를 주자. 데미지를 입은 유령은 멈칫거리며 딜레이 타임이 생기는데, 오른쪽 엄지스틱을 뒤로 입력해 파인더 뷰 모드 상태에서 뒤로 물러나면서 유령을 포착서클 안에 들어오도록 계속 유지하자. 어느 정도 거리가 좁혀지면, 염력 축적이 다 되지 않았더라도 사진을 찍어 데미지를 주고, 유령에게 딜레이 타임이 생기는 틈을 타서 다시 파인더 뷰 모드에서 뒤로 물러나면서 염력을 축적해 사진을 찍으면 쉽게 처리가 가능하다. 유령을 처치하면, 메뉴에서 맵을 확인한다. 이 복도는 사각형으로 한바퀴가 도는 구조로 되어 있어 약간 헷갈리니, 자기가 있는 위치를 확인할 필요가 있다. 우선은 계단을 내려와 아까 유령이 나왔던 쪽으로 모퉁이를 돌아서 이동한다. 이동 중에 벽을 잘 살펴보면, 벽에 틈이 갈라진 곳이 있는데, 이곳을 조사하면 [오래된 신문기사]를 입수할 수 있다. [오래된 신문기사]를 입수한 후에는 다시 이 복도로 내려온 계단쪽으로 이동해 오른쪽으로 이동한다. 계단을 지나 가장 먼저 나오는 문으로 들어간다.

이곳은 [대문(Grand Hall)]이다. 들어온 문의 맞은편에 있는 벽 부근을 살펴보면, [붉은 수첩의 일부3]을 입수할 수 있다. 중간 부분에 있는 문은 계속해서 열고 들어갈 수 있는 구조로 되어 있는데, 문을 열고 반대쪽





벽과 벽 틈새를 조사한다

으로 그냥 열고 들어갈 수 있는 문이다)의 위치를 확인하고 그 문을 통해 안으로 들어간다.

끝까지 이동한다. 문을 열고 가다보면, 중간에 부분의 벽쪽 끝에서 14식 필름을 입수할 수 있다. 문을 모두 열고 들어왔던 문의 맞은편 끝까지 이동하면 문이 하나 있는데 이 문앞에는 [성수(Sacred Water)]가 있다. 이 성수는 체력을 모두 회복시켜 주는 아이템이다. 이 문의 맞은 쪽 벽 부근에는 [연구소 초안의 일부2]가 있으니 입수하도록 한다. 일단 여기 있는 문은 열리지 않으므로, 다시 처음 여기 들어왔던 문을 통해 복도로 나간다. 도중에 유령이 등장해서 공격을 하는데, 어렵지는 않지만, 처음 유령이 등장한 직후 유령의 방향을 찾기가 다소 어려우니, 사진기를 장착하기 전에 유령의 위치를 먼저 파악하고 나서 사진기를 장착해 처치하면 된다. 복도로 나온 후에는 지도상에서 방금 나온 문이 아닌 또다른 문(조사 버튼



우선은 이문으로 들어간다



방을 나가려고 하면 유령이 나온다

문으로 들어가면 [제물의 방(Burai Room)]이다. 제물의 방에 들어오면 필라멘트에 영적 반응이 있다. 우선 들어온 문의 오른쪽 벽 부근을 조사해 37식 필름을 입수하고 제물의 방의 안쪽으로 이동한다. 이동 중에 있는 작은 탁자 위를 조사하면 [뱃줄의 의식] 문서를 입수할 수 있다. 문서를 입수하고 나서 오른쪽을 보면 문이 하나 있는데, 이 문으로 들어간다. 이 문으로 들어가면, [어수선한 방(Rubble Room)]이다. 들어온 문의 우측에 세이프 포인트가 있으니 필요하면 저장하자. 들어온 문의 맞은 편 끝으로 가면 왼쪽에서 [검은 수첩의 일부2]와 오른쪽에서 [각석에 관한 고문서]를 입수할 수 있다. [각석에 관한 고문서]를 입수한 곳을 보면 문이 하나 있는데, 이 문은 현재는 들어가지 못하니, 다시 제물의 방으로 나온다. 문을 통해 나오면 왼쪽으로 초가 길게 늘어서 있는 탁자가 보이고, 이 탁자의 맨 끝 부분 쪽에 문이 하나 있는데, 그 문으로 이동을 한다. 이동 중에 영적 반응이 있고, 문 앞에 히라사키씨의 유령이 보인다. 재빨리, 사진기로 찍어서, 영적 점수를 올린다. 히라사키씨의 유령은 [저 아이 무언가를 이야기하려고 하고 있어. 매우 중요한 일을...]이라고 중얼거리다가 사라진다. 히라사키씨가 사라진 쪽 문을 보면 부적으로 막혀 있어, 들어갈 수가 없다. 문에서는 영적 반응이 나오는데, 문에 붙어 있는 부적을 사진으로 찍으면 어떤 장소가 사진에 찍히는데, 이 부적으로 막힌 문을 열기 위해서는 사진에 찍힌 장소를 찾아야 된다.





문에 막고 있는 부적을 찍는다



알 수 없는 다른 곳의 사진이 찍힌다



이 원형 퍼즐은 1312라고 입력하면 된다

입력하면 퍼즐을 풀 수 있다. 12월 13일을 입력하면 되는데, 영문표기 형식으로 입력을 해야 되므로, "1312"라고 입력을 하면, 퍼즐이 풀리고, 문을 열고 안으로 들어갈 수 있다. 문으로 들어가면 [창고(Store House)]이다.

문으로 들어가면 하얀색 기모노를 입은 여자아이 유령이 어딘가를 손가락으로 알려주고 사라진다. 하얀색 기모노를 입은 여자아이 유령이 사라지면, 여자아이 유령이 있던 위치에서 여자아이 유령이 손가락으로 알려줬던 방향을 보고, 사진기를 장착한다. 파인더 뷰 모드로 전환해서 보면, 포착서클이 푸른색으로 빛나는 부분이 감지가 되는데, 이곳을 잘 보면, 아까 [제물의 방]에서 부적으로 봉인되어 열 수 없었던 문을 사진으로 찍었을 때 나온 곳과 동일한 모습을 하고 있다. 포착 서클에 푸른 색 반응이 감지되는 부분을 사진으로 찍으면 숨은 유령이 찍혀서 봉인되면서, 부적이 타버리는 모습을 볼 수 있다. 지금 사라진 부적은 제물의 방에 있는 문을 막고 있던 부적이다. 부적이 사라졌으므로, 제물의 방에서 열 수 없었던 문으로 다시 이동하면 된다.



이 여자아이 유령이 알려주는 방향을 주시



아까 부적을 찍은 곳과 똑같이 생긴 곳이다

우선, 제물의 방으로 가기 전에 이 창고에 있는 아이템을 입수하자. 들어왔던 문에서 왼쪽의 서랍장을



조사하면 약초와 [오래된 신문기사2]를 입수할 수 있고, 사다리의 왼쪽에 있는 서랍장을 조사하면 영석을, 사다리를 이용해 2층으로 올라가면 사다리 바로 옆에 있는 상자의 뒤쪽에서 74식 필름을, 옆에 있는 서랍장에서는 [연구서 초안의 일부3]를, 구석 벽쪽 바닥에서 영석을, 사다리의 왼쪽으로 나있는 좁은 나무 통로길로 이동하면 맨 끝에서 [오래된 일기의 일부1]을 입수할 수 있다. 아이템을 모두 입수한 후에는 제물의 방으로 이동해 부적으로 막혀 있었던 문으로 이동한다. 아마 여기 창고나 제물의 방으로 이동하는 중에 유령이 한두번은 랜덤으로 출현할 것이다.(나오지 않을 수도 있다) 대개 목이 꺾인 여자 유령이나 초반에 등장했던 유령이 나오는데, 특별히 주의할 점은 없으니, 유령과의 거리에

2층 좁은 통로를 이용해 이렇게 이동이 가능하다

주의를 해서 염력을 충전해서 처치하도록 하자. 제물의 방으로 이동한 후에는 부적으로 막혀 있던 문을 조사하면 부적이 타버린 것을 확인할 수 있고, 문을 여는 것이 가능해 진다. 문을 열고 나가면, [벚꽃나무 정원(Cherry Atrium)]이다.

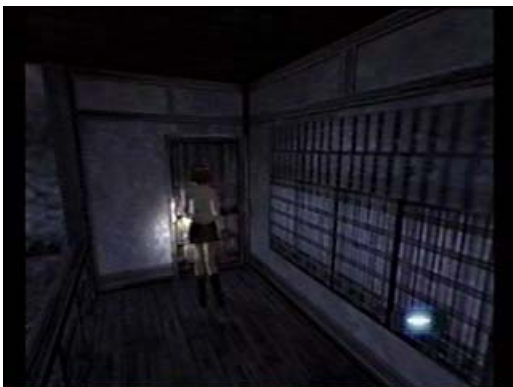
통로를 따라 중앙으로 이동하면 갑자기 히라사카의 유령이 나타났다가 [키리에..키리에..]하고 중얼거리면서 걷다가 사라진다. 나타났다가 순간적으로 사라지니, 히라사카의 유령이 나타나면 재빨리 사진을 찍어 영적 점수를 올리자. 유령이 사라진 곳으로 가면 작은 푸른 불덩이가 있는데, 조사하면 [무엇을 이야기하려고 하는 거니..]라고 한 후 사라진다. 작은 푸른 불덩이가 사라진 곳의 옆쪽을 조사하면 [검은 수첩의 일부3]를 입수할 수 있다. 수첩을 입수한 뒤에 도 영적 반응이 계속 나타난다. 이 영적 반응은 통로의 양쪽 끝에 있는 문에서 나오는 것이다. 이 양쪽 문은 부적으로 막혀 있는데, 사진기로 부적을 찍으면, 한쪽 문은 물레방아의 모습이 찍히고, 다른 한쪽 문에서는 제물의 방에 있던 탁자가 찍힌다.



문에 있는 부적을 찍는다



어딘가에 있는 물레방아가 찍힌다



이 문의 부적도 사진을 찍는다



어디선가 본 듯한 제단의 모습이 나온다

우선은 정원의 중앙쪽으로 계단을 내려오면 좌측끝으로 이동해 구석에 있는 영석을 입수하고 다시 정원 중앙



으로 길을 따라 이동한다. 이 중앙의 난 길은 두갈래로 나뉘어지는데, 우선은 왼쪽 길을 따라 이동한다. 길을 따라가다 보면 앞쪽에 사당이 하나 있는데, 계단에서는 [붉은 테이프2]를 입수할 수 있다. 또 이 계단의 좌측 뒤쪽으로 가면 영적 반응이 감지되는데, 사진기를 장비하고 계단의 좌측 두쪽을 조사하면, 포착서클에 반응이 오는 곳이 있으니, 사진을 찍어 영적 점수를 얻자. 사진을 찍고 나면 사당의 오른쪽으로 나있는 길로 이동한다. 오른쪽 길로 가면 하라사카의 유령이 사당 뒤쪽으로 나있는 문으로 사라지는 모습이 보인다. 사진기로 재빨리 찍으면 영적 점수를 얻을 수 있다. 하라사카의 유령이 사라진 쪽에 있는 문으로 들어간다. 하라사카의 유령이 사라진 쪽 문으로 들어가면, [봉마의 연못(Abyss)]이다. 봉마의 연못에 들어서면 이벤트신으로 전환된다.



물레방아에 갑자기 여자의 시체가 보인다



하라사카씨의 최후

봉마의 연못으로 걸어가는 미쿠, 옆에 있는 물레방아가 돌면서 하라사카의 시체가 잠시 비친다. 미쿠가 눈치를 채고 물레방아로 손전등을 비추려고 하자 하라사카의 시체는 바로 사라져 버린다. 플레이 화면이 되면, 물레방아 앞쪽에 [붉은 색 테이프3]이 있는데, 이 붉은 색 테이프를 입수하자. 입수하면 하라사카의 과거 영상이 비친다. 자신의 목을 붙잡고 괴로워하는 하라사카. [도와주세요. 선생님..] 괴로워하는 하라사카의 양팔과 목에 밧줄의 흔적이 나타난다. 괴로워하던 하라사카는 이상한 느낌을 받고 뒤를 돌아본다. 거기에는 하얀색 기모노를 입은 여자가 있고, 잠시 후 하라사카는 최후를 맞는다. 죽어서 쓰러지는 하라사카의 모습을 타카미네 선생이 보게 되고, 그 앞에 서있는 하얀색 기모노를 입은 여성이 타카미네 선생을 바라보자, 타카미네 선생은 [키리에]라는 이름을 부르고, 과거 영상은 끝나게 된다.

이벤트신이 끝나면 물레방아 뒤쪽으로 이동하자. 물레방아를 지나가는 부근에서 영적 반응이 일어난다. 사진기를 장비해 파인더 뷰 모드로 물레방아를 보면 숨은 유령을 찍을 수 있다. 이 유령을 찍으면, 부적이 타버리는 모습을 볼 수 있다. 벚꽃나무 정원에 있던 부적으로 막힌 문에서 찍었던 두 개의 부적 중 한 개이다. 사진을 찍고 물레방아가 있는 곳에서 반대쪽으로 이동하다보면, 경등이 여러 개 늘어서 있는데, 이 부근에서도 영적 반응이 일어나고 있다. 사진기를 장비해서 파인더 뷰 모드로 조사를 하면, 여러개의 경등 중 1개(불이 꺼져 있다)가 포착서클에 푸른색 반응을 보이는데, 이 경등을 찍자. 사진을 찍으면 불이 들어온 경등의 모습이 찍힌다. 사진을 찍었으면, 다시 벚꽃나무의 정원으로 돌아간다.



아까 사진에 비쳤던 물레방아를 찍는다



영적 반응이 감지되는 석등을 찍는다



봉마의 연못으로 들어왔던 문의 반대쪽 끝 구석을 조사하면 37식 필름을 입수할 수 있으니, 빼놓지 말고 입수한다. 다시 벚꽃나무의 정원으로 이동한다. 벚꽃나무의 정원으로 이동한 이후에는 아까 부적으로 막힌 두 개의 문 중 사진을 찍었을 때, 물레방아가 찍혔던 문으로 이동한다. 참고로, 봉마의 연못에서 벚꽃나무의 정원을 바라보는 방향을 기준으로 우측에 있는 문이다(한쪽문은 아직 부적으로 막혀있다) 이 문을 열고 들어가면 [인형의 방(Doll Room)]이다. 인형의 방으로 들어가자마자 [키리에]라는 목소리가 들리고 영적 반응이 감지된다. 맞은편에 보이는 기모노를 입은 여자아이 인형 앞에 히라사카의 유령의 모습이 잠시 등장했다 사라진다. 재빨리 사진을 찍어 영적 점수를 올리자. 히라사카의 유령이 모습이 사라지면, 그 자리에 작은 푸른 불덩이가 남아 있는데, 조사를 하면, [키리에...키리에...]라고 이야기하고 사라진다. 기모노를 입은 여자아이의 인형 왼쪽에 있는 책장을 조사하면, [붉은 수첩의 일부5]를 입수할 수 있고, 오른쪽의 붉은 천으로 장식된 인형이 쪽 놓여 있는 탁자를 조사하면, 영석을 얻을 수 있다. 그리고 이 붉은 천으로 장식된 탁자에서 들어온 문쪽의 끝 부분에서는 영적 반응이 나오고 있다. 사진기를 장착해 포착 서클이 푸른색 반응을 일으키는 곳의 사진을 찍으면 숨어 있는 유령을 찍을 수 있다. 이 숨어 있는 유령을 찍으면, 부적이 타버리는 모습을 볼 수 있는데, 지금 타버린 부적은 부적으로 막혀서 들어갈 수 없었던 다른 한 곳의 문에 붙어있던 부적이다. 숨은 유령을 찍어 부적을 제거하면 이벤트신으로 전환되고, 갑자기 어디선가 아이의 웃음소리가 들리기 시작한다. 잠시후 미쿠의 뒤쪽문이 갑자기 열리고, 유령과의 전투가 시작된다.



이 곳의 부적이 사라져 들어갈 수 있다



방안에 있는 이 인형을 찍으면 다른 문을 막고 있는 부적을 태울 수 있다



이 유령은 바닥으로 기어 다니니 포착할 때 주의하자

이 어린 아이 유령과의 전투는 특별한 점은 없지만, 이 유령은 바닥을 기어서 이동을 하니, 파인더 모드로 전환한 다음에는 시선을 바닥 쪽으로 맞춰서 포착서클에 유령이 들어오도록 해야 된다. 공격해 오는 속도가 빠르지는 않지만, 깜빡거리면서 포착서클에 잡히지 않는 타이밍이 길므로, 염력을 두세칸 정도만 충전시켜 사진을 찍어 타격을 주는 방식으로 처치하면 된다. 파인더 모드로 영혼이 잘 잡히지 않으면, 아주 가까이 와 있거나, 방향이 맞지 않게 되버린 것이니, 사진기 장착을 해제 시켜 통상 화면에서 유령의 위치를 확인한 후에, 거리를 확보하고 다시 사진기를 장착해서 공격하는 패턴으로 처치하면 쉽게 처치할 수 있다.

이 어린 아이의 유령을 처치한 후에는, 아까 부적이 사라졌던 모습을 본 문으로 이동을 한다. 인형의 방의 문을 열고 밖으로 나와, 통로를 통해 이동하면, 정원 중앙쪽에서 뭔가가 떨어지는 모습이 보이고 영적 반응이 일어나기 시작한다. 잠시 후 방금 떨어졌던 목이 뒤로 꺾인 유령이 다가오면서 공격을 하기 시작하는데, 처음 유령이 떨어지는 모습을 본 후에 바로 사진기를 장착해서 유령이 떨어졌던 곳의 위치를 확인해 포착 서클 안





에 답아서 다가오는 동안 염력이 충전되게 하자. 염력을 충전하면서는 오른쪽 엄지스틱으로 뒤로 물러나면서 거리를 확보하는 것이 좋다. 이 유령을 처치한 후에는 계속해서 통로를 이용해 아까 부적이 타버린 문으로 이동해 문을 열고 들어간다.



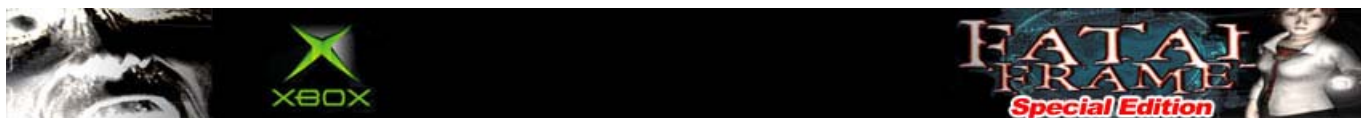
타카미네 선생의 유령

문을 열고 들어가면, [계단복도(Stairway)]이다. 문을 열고 들어서면 영적 반응이 감지되는데, 문의 앞쪽에 타카미네씨의 유령이 거울을 바라보고 보며 [히라사카...]라고 이야기하고 바로 사라져 버린다. 타카미네씨의 유령이 사라진 자리에는 작은 푸른 불덩이가 남아 있는데, 조사하면 [키리에..밧줄..무녀..]라고 이야기하고 사라진다. 작은 푸른 불덩이가 사라진 곳의 바닥에 있는 아이템을 조사하면, 타카미네씨의 라이터와 [검은 수첩의 일부4]를 입수할 수 있다. 아이템을 입수한 후에는 계단복도에 있는 계단을 이용해 2층으로 올라간다. 2층에 올라가면 좌측방향으로 이동해 통로에 맨 끝 문 앞에 있는 [연구서 초안의 일부4]를 입수한다. 계단에서 우측 통로 끝에도 문이 있는데, 이 문은 이전에 들른 적이 있는 대기실과 연

결되어 있지만, 지금은 들어갈 필요는 없으니, 문을 조사해 잠긴 것을 열어놓기만 하고, 다시 계단을 통해 1층으로 내려와 아까 이곳으로 들어왔던 곳의 문의 반대쪽 안쪽으로 이동한다. 이동중에 하라사카씨의 유령이 걸어가는 모습이 잠시 보였다가 사라지는데, 재빨리 사진을 찍어 영력 점수를 올리자. 히라사카씨의 유령이 사라진 부분의 바닥을 조사하면 [붉은 수첩의 일부6]을 입수할 수 있다. 계단을 내려와 통로의 안쪽으로 이동하다 보면 중간에 문이 1개 더 있는데, 이 문은 현재 들어갈 수 없다. 통로를 통해 계속해서 안쪽으로 이동해 통로의 끝에 있는 문을 열고 나간다. 문을 열고 나가면 [물고기의 방(Fishtank Room)]의 방이다.

문을 열고 들어온 후에는 맞은 편으로 이동한다. 이동중간에 약초가 있으니 입수하도록 하도록 하자. 맞은편으로 이동 중에 잠시 이벤트신으로 전환되고, 등뒤에서 갑자기 손이 나와 미쿠를 공격하는 장면이 나오고 히라사카씨의 유령이 등장하며 전투가 시작된다. 히라사카씨의 유령과의 전투는 공간이 좁기 때문에 다소 까다롭다. 또, 히라사카씨의 유령은 순간적으로 앞으로 빠른 속도로 다가오고, 좌우측으로 움직이는 폭이 크며, 앞쪽에 있다가 사라져서 뒤에서 공격을 해 오므로, 유령이 어느 방향에 있는지 체크를 하는 것이 매우 중요하다. 일단 전투가 시작되면, 필름은 14식 필름보다 강력한 34식 필름으로 교체해서 장착하고, 전투 시작과 함께 히라사카씨의 유령의 위치를 파악하자마자 달려서 최대한 거리를 확보하고 사진기를 장착해 공격하자. 파인더 뷰 모드에서 유령의 위치가 잘 파악이 안되면, 바로 사진기 장착을 해제하고 통상모드로 전환한 후에 히라사카씨의 유령이 어디 있는지를 파악한 후에 재빠르게 이동해 다시 사진기를 장착해서 공격하는 패턴을 반복해서 공격해야 된다. 공격을 당하면 체력소비가 크므로, 체력에 신경을 써야 된다. 히라사카씨의 유령을 처치하면, [붉은 색 테이프4]를 입수할 수 있다. 히라사카씨의 유령을 처치하고 나면, 컨트롤러에 계속해서 미세한 진동이 있는데, 이곳으로 들어왔던 문에서 2번째 다리 중간에서 위쪽을 들어온 문의 맞은 편 위쪽을 파인더 뷰 모드로 조사하면, 포착서클이 푸른색으로 반응하는 곳이 있다.





이동 중에 뒤에서 갑자기 미쿠를 공격한다



이 문은 3669를 입력하면 열 수 있다

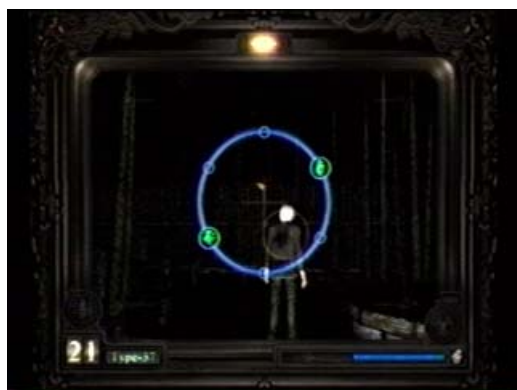
이곳을 찍으면 숨은 유령을 찍어 영력 점수를 얻을 수 있다. 숨은 유령까지 모두 찍은 다음에는 들어왔던 문의 맞은편에 있는 문으로 이동한다. 이 문 앞에서는 [붉은 색 수첩의 일부7]을 입수할 수 있다. 문을 조사하면, 이전에 풀었던 원형 퍼즐이 나오는데, “선택된 자..무녀...정화..”라는 일부의 문구만 확인이 가능하다. 이전에 입수했던 밧줄의 의식 문서에 나오는 붉은색 숫자부분 [3669]을 입력하면 문을 열 수 있다.



세이프 포인트 앞에는 영석이 있다

이 문을 열고 나가면, [우물이 있는 뒤뜰(Backyard)]이다. 문을 나와 계속해서 앞으로 진행한다. 중간에 세이프 포인트가 있고, 세이프 포인트 앞쪽에 영석이 있으니, 영석을 입수한 다음 저장을 하도록 하자. 세이프를 하고 나서 계속해서 앞쪽으로 이동하다 보면 우측에 우물에 있는 부근에서 타카미네씨의 유령이 잠시 등장했다가 [밧줄의 저주... 어떻게 푸는 것인가..]라고 중얼거리다가 사라진다. 재빨리 사진기로 찍어 영력 점수를 얻자. 타카미네씨의 유령이 사라진 곳에는 작은 푸른색 불덩이가 남아있는데, 조사하면 [빨리 서두르지 않으면...내게도 밧줄의 흔적이...]라고 이야기하고 사라져 버린다. 작은 푸른색 불덩이가 사라지면 우측에 있는 우물을 조사해서 [푸른색 테이프1]을 입수한다. 우물의 뒤쪽에 영적 반응이 있는

데, 파인더 모드로 전환해서 포착 서클에 푸른색 반응이 있는 곳을 찍으면 숨어있는 유령을 찍을 수 있다. 숨어 있는 유령이 있던 부근을 조사하면, [석경(Stone Mirror)]을 얻을 수 있다. 석경은 플레이어가 유령에게 데미지를 입어 체력이 모두 소비되었을 때, 자동적으로 1회 체력을 완전히 회복시켜주는 아이템이다. 석경을 입수한 후에는 계속해서 앞쪽으로 이동한다. 이동중에 이벤트신으로 전환된다.



타카미네 선생의 유령이 어디론가 계속 가고 있다



우물 뒤쪽에는 숨은 유령이 있다

여자 유령 목소리 : 전해줘....전해줘...
미쿠 : 뭐라고 하는 거야?....





어디선가 여자 목소리가 들린다



히라사카의 유령과의 전투시에는 부지런히 움직여야 된다

잠시후 히라사카씨의 유령이 등장해서 미쿠를 공격해 온다. 이 히라사카씨의 유령은 초반에 등장했을 때, 위치를 잘 파악해야 된다. 일단은 사진기를 장착하지 않은 상태에서 유령의 위치를 파악하고, 거리를 확보한 후에 사진기를 장착해 포착서클 안으로 들어오게 조준을 한 다음에 오른쪽 엄지스틱을 뒤로 입력해 뒤로 이동하면서 염력의 충전을 높힌 후 공격하도록 한다. 포착서클에 잡힌 상태에서 히라사카씨의 유령이 잘 보이지 않으면, 바로 사진기 장착을 해지해 유령의 위치를 다시 파악해서 공격하고, 염력 충전중에 히라사카씨의 유령의 움직임이 다소 빨라지기 시작하면, 염력충전이 다 되지 않았더라도 사진을 찍어 데미지를 주어 유령에게 딜레이 타임이 생기게 만든 후, 파인더 모드 상태에서 뒤로 물러서면서 계속해서 염력 충전을 해서 공격을 반복하는 형식으로 클리어하면 된다. 히라사카씨의 유령을 처치하면, [그 사람에게 전해줘야 돼...거울을..]이라는 말을 남긴다. 히라사카씨의 유령을 처치한 후에는 길을 따라 계속해서 안쪽으로 이동한다. 길이 끝나는 지점에 있는 비석을 조사하면 [검은 수첩의 일부5]을 입수할 수 있다. 길이 끝나는 곳의 벽쪽을 보면 문이 있다. 잘 안보일 수도 있는데, 길이 끝나는 지점에 있으니, 혹시 잘 찾지 못하더라도 길이 끝나는 곳의 벽을 조사하면 문을 열고 들어갈 수 있다. 이 문으로 들어가면 [숲속길(Forest Path)]이다.



길이 끝나는 곳에 문이 있다



신사의 문을 찍으면 석등의 모습이 찍힌다

길을 따라 이동하다가 보면 중간에 타카미네씨의 유령이 잠깐 나타났다가 사라진다. 사진기로 재빠르게 찍어 영력 점수를 얻자. 타카미네씨의 유령이 사라지면 푸른색 작은 불덩이가 남아 있는데, 조사하면, [앞으로 한 개... 한 개만 더 있으면 성스러운 거울이...]라고 이야기한 후에 사라진다. 푸른색 작은 불덩이가 사라지고 나면 영적 반응이 생긴다. 이 영적 반응은 계단길이 끝나는 곳에 있는 [나루카미 신사(Narukami Shrine)]의 문에서 나오는 것이다. 파인더 모드로 문을 찍으면, 석등이 있는 장소의 사진이 찍힌다. 사진을 찍은 후에는 문의 왼쪽에 있는 34식 필름, 오른쪽에 있는 경석을 입수한다. 참고로, 경석은 한 개 밖에 소지할 수 없다. 아이템을 입수한 후에는, 문에서 찍었던 석등이 있는 장소로 이동해야 된다. [나루카미 신사(Narukami Shrine)]에서 내려오는 계단길 중간에서 영적 반응이 있는데, 내려가는 영적 반응이 생기면 내려가던 방향에서 왼쪽 부근에 있는 나무를 파인더 뷰 모드로 조사하면 숨어있는 유령을 찍어 영력 점수를 얻을 수

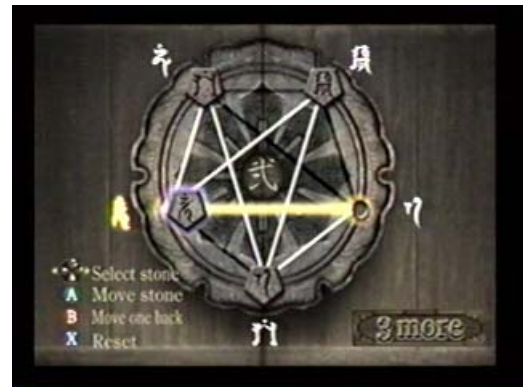




있다. 봉마의 연못까지 이동을 한 후에는 이전에 사진을 찍었던 불이 켜져 있지 않은 석등을 조사한다. 석등을 조사하면, 아까 입수했던 타카미네씨의 라이터를 사용해서 석등에 불을 켜는데, 석등에 불이 켜지면, [검은 색의 각석]을 입수할 수 있다. 검은 색의 각석을 입수하면 벚꽃나무의 정원으로 이동한다.

봉마의 연못에서 벚꽃나무의 정원으로 문을 열고 나오면, 앞쪽에 있는 나무에 목을 맨 여자 유령이 잠시 등장한다. 사진기로 재빨리 찍어 영적 점수를 얻자. 목을 맨 여자의 유령이 사라지면 작은 푸른색 불덩이가 남아 있는데, 이것을 조사하면, [그 아이들은 어디로 간 걸까...?]라고 이야기하고 사라진다. 계속해서 나루카미 신사로 이동한다. 이동하는 중간에 계단복도에서 머리만 있는 유령이 나오는데, 특별한 점은 없으니, 유령과의 거리에 주의해서 처치하도록 하자. 그리고 첫 번째 밤에 마지막 보스전이 있으니, 이동 중에 [우물이 있는 뒤뜰(Backyard)]에 있는 세이프 포인트에서 꼭 세이프를 하도록 한다. 세이프를 마쳤으면, 사진기의 파워업 준비를 하자.

아이들은 어디로 간 걸까...? 현재 보유하고 있는 영적 점수를 잘 분배해서 파워업을 하도록 하고, 보스전을 위해서 사진기의 보너스 기능(Bonus Function)인 [痺(마비)]를 가능하면 꼭 봉인해제 시켜놓도록 한다. 사진기의 파워업이 끝났다면, 나루카미 신사로 계속해서 이동한다. 나루카미 신사에 도착해서 문을 조사하면, 5각형의 퍼즐이 나온다. 이 5각형의 퍼즐은 퍼즐 우측에 나타나 있는 숫자만큼 각석을 이동시켜, 각석과 5각형의 도형에 새겨진 글자를 일치시키면 되는 형식이다. 아래 스크린샷을 참고해서 퍼즐을 풀고 나루카미 신사 안으로 들어간다. (공략본의 퍼즐 그림 설명을 보는 순서는 맨 윗줄의 왼쪽 그림이 1번, 그 옆의 오른쪽 그림 2번, 그 다음 줄의 왼쪽 그림이 3번, 그 옆의 오른쪽 그림이 4번 형식으로 좌→우로 순서대로 보면 된다)





문을 열고 신사안으로 들어가서 앞쪽에 보이는 제단을 조사하면 [푸른 색 테이프2]를 입수할 수 있다. 테이프를 입수하고 나면 영적 반응이 감지되는데, 사진기를 장착해 파인더 모드로 천장을 조사하면, 천장의 공중에 매달려 있는 타카미네씨의 유령을 볼 수 있다. 사진을 찍으려고 하면 이벤트신으로 전환된다. 공중에 매달린 타카미네씨의 유령은 수많은 손에 의해 잡혀 있다가 천장에서 바닥으로 떨어지다가 사라진다. 잠시 후 미쿠가 손전등으로 주위를 비치는데, 그림자가 계속해서 비치고, 잠시후 타카미네씨의 유령이 등장하고 전투가 시작된다.



천장에 타카미네씨의 유령이 있다



타카미네 선생의 최후

타카미네씨의 유령과의 전투는 보스전이다. 전투가 시작되면, 우선은 타카미네씨의 유령이 바로 근처에 있으므로, 뒤로 빠져서 거리를 확보한다. 타카미네씨의 유령에게 공격을 당하면 큰 데미지를 입게 되므로, 공격을 당하면, 바로 약초나 성수를 사용해서 체력을 회복하도록 하자. 사진기의 필름은 현재 보유하고 있는 필름 중에 가장 파워가 좋은 74식 필름을 장착하고, 아까 사진기 파워업때 보너스 기능의 봉인을 해제했다면, 보너스 기능도 장착한다. 타카미네씨의 유령은 방을 빙글빙글 돌다가 순간적으로 근처로 다가와 공격하는 패턴으로 공격을 해 오므로, 움직임의 패턴을 잘 파악해야 된다. 또 깜빡깜빡거리면 포착서클에 잡히지 않는 시간이 매우 빈번하고 길게 유지되니, 포착서클을 잘 잡아야 된다. 타카미네씨의 유령이 방안을 빙글빙글 돌기 시작하면, 사진기 장비 상태를 해제하고 통상모드로 타카미네씨의 유령의 최종 위치를 확인한 다음 사진기를 장착해 공격해야 된다. 이 타카미네씨의 유령과의 전투의 키포인트는 통상보다 큰 데미지를 줄 수 있는 제로샷이다. 일단 약간 충전이 된 상태에서 사진을 찍으면 약간의 딜레이 타임이 생기는데, 이 틈을 타서 최대한 염력을 충전한다. 충전 도중에 포착서클이 종종 붉은 색으로 변하는데, 이때를 놓치지 말고, 사진을 찍어 큰 데미지를 줄 수 있는 제로샷으로 공격을 하도록 하자.



타카미네 선생의 유령과의 전투가 시작된다



유령을 처치하면 신사의 기둥문을 보여준다

타카미네씨의 유령과의 전투에서 승리하면, 어느 신사의 정문이 찍힌다. 타카미네씨의 유령은 사라지면서 [최후의 불상은 신사의 정문에 있다]라는 메시지를 남긴다. 전투가 끝나면 영적 반응이 생기는데, 앞쪽에 있는 제단을 찍으면 그냥 보기에는 제단 위의 4개에 불상이 있지만, 사진상에는 5개의 불상이 놓여 있다. 사진을 찍은 후에는 문을 열고 나루카미 신사를 나온다. 문을 열고 나오면, 문 앞에 [검은 수첩의 일부5]를 입수할 수 있다. 나루카미 신사에서 내려오는 계단의 중간에 보면 사진에서 봤던 신사의 정문이 있다. 내려가는 방향에서 왼쪽 기둥을 조사하면, 불상과 [불상에 관한 고문서]를 입수할 수 있다.



계단 중간에 있는 기둥문의 오른쪽 밑부분 조사



기둥아래 숨겨진 불상을 입수



이 퍼즐은 이와 같이 불상을 놓으면 된다

불상을 입수한 후에는 다시 나루카미 신사로 들어가 아까 사진을 찍었던 제단을 조사한다. 제단을 조사하면 불상을 중간에 놓게 되고, 가로 3칸x세로3칸으로 구멍이 난 네모난 판이 위로 올라온다. 이 퍼즐에서 영적 반응이 감지되는데 사진기로 찍으면, 일정한 위치에 불상이 5개 놓여져 있는 모습이 찍힌다. 다시 구멍난 네모난 판을 조사하면, 퍼즐이 시작된다. 퍼즐은 9개의 칸에 아까 찍힌 사진대로 불상을 놓으면 되는 형식이다. 아래 스크린샷을 참고해서 퍼즐을 풀면, 제단의 위쪽 서랍이 열리고 이벤트신으로 전환된다.

미쿠 : 이것이 성스러운 거울? 이건 일부 조각이잖아...

거울 조각을 잡은 미쿠에게 여러 가지 과거 영상이 비쳐진다. 잠시후 이상한 기운을 느낀 미쿠가 돌아보는데, 갑자기 거울에서 하얀색 기모노를 입은 여자 유령이 나온다. 그리고 미쿠에게 다가가기 시작한다. 이 유령이 다가가기 시작하면 잠시 전투를 할 수 있는데, 사진을 찍어도 그 어떤 효과도 없다. 그냥 가만히 있으면, 이 유령이 미쿠에게 다가오고 다시 이벤트신으로 전환된다.





성스러운 거울의 조각을 입수했다



강력한 기운의 하얀색 기모노를 입은 여자 유령

하얀색 기모노를 입은 여자 유령 : 너에게도...나와 똑같은 고통을.....

이 여자유령이 미쿠의 손을 잡고, 미쿠는 잠시 환각에 휩싸인다. 잠시 후 화면이 전환되면서 아이들이 목소리가 들리기 시작한다.

아이들 목소리 : 귀신이네...새로운 귀신이네...어서 찾아봐...

화면이 전환이 되면서 미쿠의 모습이 보이고, 미쿠가 깨어나려고 하자, 미쿠 주위에 있던 아이들 유령들이 황급히 뛰어서 사라진다. 주변을 살피던 미쿠...자신의 양손에 감겨 있는 밧줄을 보게 된다. 밧줄은 바로 사라지지만, 밧줄 자국이 남게 되는데, 이 밧줄 자국도 잠시후 사라진다.

미쿠 : 밧줄이....안돼....



유령으로 보이는 어린 아이들...
어떤 놀이를 하고 있는 것 같다...



미쿠의 양손에도 밧줄의 흔적이 나타나기
시작한다

이벤트신이 끝나면 세이브화면이 나오는데, 세이브를 하도록 한다. 세이브를 마치면, 첫 번째 밤은 종료된다.



- 2nd Night (귀신놀이)

Demon Tags



아이 유령이 성스러운 거울의 조각을 가지고 있다

어린 아이 유령이 성스러운 거울의 조각을 들고 있다.

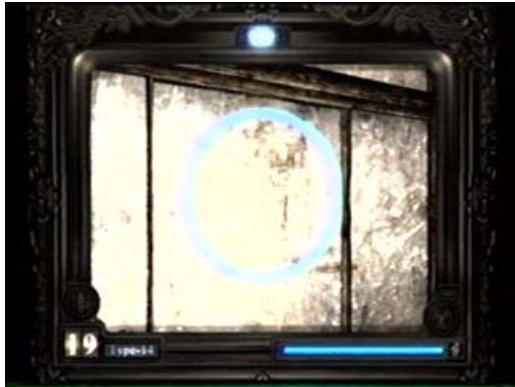
미쿠 : 그 거울, 돌려줘!

어린 아이 유령은 곧 거울의 조각을 들고 사라진다.

미쿠가 현재 있는 곳은 인형의 방이다. 이벤트신이 끝나고 플레이가 시작되면, 영적 반응이 감지된다. 우선 방안의 아이템을 입수한다. 플레이가 시작된 미쿠의 바로 옆에 있는 방석을 조사하면 [마후유 오빠가 남긴 메모1]을 입수할 수 있고, 앞쪽에 하얀색 기모노를 입고 있는 여자아이 인형의 왼쪽에 있는 서랍장을 조사하면 14식 필름을 입수할 수 있다. 그리고 붉은 천으로 장식된 탁자의 맨 끝부분을 조사하면 영석을 입수할 수 있다. 영적 반응은 하얀색 기



모노를 입은 여자아이 인형의 좌측 벽에서 나오고 있다. 사진기로 영적 반응이 나오는 곳을 찍으면, 귀신놀이를 하고 있는 듯한 아이들이 그려진 두루마리 그림이 찍힌다.



영적 반응이 감지되는 벽을 찍는다.



두루마리 그림이 찍힌다.



문을 나가면 아이유령이 휙 뛰어간다.

사진을 찍은 후에는 문을 통해 벚꽃나무의 정원으로 이동한다. 문을 열고 나오자마자 순식간에 뛰면서 사라지는 아이 유령을 볼 수 있다. 문을 열자마자 사진기를 장착해서 오른쪽 엄지스틱을 이용해 앞으로 이동하면서 사진을 찍으면 이 유령을 찍을 수 있다. 일단, 아이 유령이 달려갔던 방향으로 이동한다.

이동중에 이벤트신으로 전환되면, [어두워...어두워....]라고 말하며 두 눈에 피를 흘리는 장님귀신이 등장해 공격해 온다. 그다지 특이한 점은 없는 유령이지만, 눈이 안보여서 무조건 돌진해서 그런지 앞으로 오는 속도가 꽤 빠르니, 유령과의 거리를 주의해서 처치하자. 염력 충전을 최대한 충천해서 공격을 하되, 앞으로 달려오기 시작하면, 충전이 다 안되었더라도 사진을 찍어 데미지를 입혀 딜레

이 타임을 얻어야 된다. 중간 중간에 제로샷 찬스가 나오는데, 놓치지 말자. 포착 서클에서 걸려 있다가 갑자기 사라져 버리기도 하는데, 이때는 대부분 미쿠의 뒤쪽에서 나타나 있는 경우가 많으니, 포착서클에서 감지가 되지 않으면, 사진기 장착을 해제해 유령의 위치를 파악한 후에 거리를 벌려 놓고, 공격하도록 한다. 이 여자 장님 유령을 처치한 후에는, 이 여자 유령이 나왔던 방향에 위치해 있는 문으로 들어간다.



여자 장님 유령이다 상대하기 까다롭다



눈가림 귀신의 의식 입수

이 문으로 들어가면, 이전에 들른 적이 있던 제물의 방이다. 문을 열고 들어가면 오른쪽에 제단이 있는데 문을 열고 들어가서 바로 오른쪽 부분을 조사하면 [눈가림 귀신의 의식]에 대한 문서를 입수할 수 있다. 칸막이를 따라 이동한 후 들어온 문에서 왼쪽 문 쪽으로 이동한다. 문의 벽 쪽 끝 부분을 조사하면 37식 필름을 입수할 수 있다. 필름을 입수한 후에는 들어온 문에서 맞은 편 오른쪽 구석에 있는 문으로 들어간다. 문으로 들





어가면 이전에 들른 적이 있던 어수선한 방이다. 문을 통해 들어가면 영적 반응이 있다. 이 영적 반응은 들어온 문의 맞은편에 있는 문에서 나오는 것이다. 이전에 이 방에 들렀을 때, 들어가지 못했던 문이다. 사진기로 문을 찍으면, 우물의 일부가 찍힌다. 이 우물은 [우물이 있는 뒤뜰]에 있던 우물이다. 사진을 찍고 나서는 [우물이 있는 뒤뜰]로 이동한다. 벚꽃나무의 정원을 지나 계단복도로 이동하면, 우선 계단을 통해 2층으로 올라가 보자. 2층 계단으로 올라가서 1층과 2층이 연결된 계단의 중간 부분에 위에 달려 있는 창문을 잘 보면 영적 반응이 있는데, 파인더 모드로 조사를 하면 푸른색으로 반응을 하는 부분이 있다. 사진을 찍으면 숨은 유령을 찍어 영적 포인트를 올릴 수 있다. 사진을 찍은 후에는 다시 계단을 이용해 1층으로 내려가 [우물이 있는 뒤뜰]로 이동한다. 계단을 내려와서 이동하다 보면, 이번 장의 초반에 보였던 뛰어가는 어린아이 유령이 또다시 잠깐 보인다.



복도를 지날 때 유령이 등장

아이 유령이 사라지고, 모퉁이를 돌아 이동을 하다보면, 갑자기 유령이 나타나 공격을 해 온다. 이 유령은 특이점은 없지만, 여기 통로 자체가 공간이 좁아 거리를 확보하기 다소 어려우니, 이 점을 주의해서 처치한다. 가능하면 염력을 충전해서 데미지를 주고, 거리가 가까워지면, 염력이 충전되지 않았더라도 사진을 찍어 데미지를 입히도록 한다. 공간이 협소하니, 파인더 뷰 모드에서 오른쪽 엄지스틱을 뒤로 입력해 뒤로 이동하면서 포착서클을 유지하도록 한다. 이 유령을 처치하고 [우물이 있는 뒤뜰]쪽으로 이동하려고 보면, 통로 끝에 있는 문이 부적으로 막혀 있다. 문의 부적을 사진으로 찍으면 계단과 같은 곳이 찍히는데, 사진에 나오는 곳은 방금 2층으로 올라갔다 온 그 계단이다. 계단을 올라가지 말고, 계단 앞쪽에

서 왼쪽 부근을 파인더 모드로 조사를 하면, 포착서클에 푸른색 반응이 감지되는데, 여기를 사진기로 찍으면, 숨어있는 유령을 찍을 수 있고, 문을 막고 있던 부적도 사라진다.



문을 찍으면 어떤 계단이 보인다.



계단복도에 있는 계단의 아래쪽이다

참고로, 유령이 있던 자리 부근에 경석이 있으니, 필요하면 입수하도록 한다. 부적이 사라진 후에는 그 문을 통해 들어가면, 물고기의 방이다. 문을 열고 들어가면, 또다시 뛰어가는 어린아이 유령이 [미코토, 너무 느려]라고 이야기하면서 순식간에 사라진다. 문으로 들어가서 오른쪽을 살펴보면 37식 필름을 입수할 수 있고, 들어온 문의 맞은편으로 이동하는 중에 첫 번째 나무 다리를 건넌 부근을 조사하면 약초를 입수할 수 있다. 들어온 문의 맞은 편 끝으로 가면 문이 있는데, 이전에 열었던 문이지만, 다시 퍼즐을 풀어야 들어갈 수 있다.

문에는 [눈가림 의식...며칠...]이라고 적혀 있는데, 아까 입수했던 [눈가림 귀신의 의식]에 관한 문서에 날짜 부분(2611)을 입력하면 문을 열 수 있다. 문을 열고 들어가면 [우물이 있는 뒤뜰]이다. 우선 세이브 포인트에서 저장을 한다. 저장을 마치고 나면 아까 사진으로 찍었던 우물로 간다. 우물은 파란색 빛으로 뒤덮여 있는





데, 우물 뚜껑 부분을 조사하면 미쿠가 우물 뚜껑을 열어 안을 조사하는 이벤트신으로 전환된다. 그리고 잠시 후 우물 아래서 갑자기 여자아이 귀신이 빠르게 기어 올라오는 모습이 보이고, 전투가 시작된다. 이 여자 아이 유령은 사라졌다가 다른 방향에서 나오는 것 이외에는 이동속도도 매우 느려 쉽게 처리가 가능하다. 염력 충전을 최대한으로 해서 처치하도록 하고, 중간에 제로샷 타이밍이 자주 나오므로, 놓치지 말고 제로샷을 활용하자. 이 여자 아이 유령을 봉인할 때에 우물이 다시 짙히는데, 여자 아이 유령을 처치한 후에 우물을 조사하면, 푸른색 각석을 입수할 수 있다.

문서에 나온대로 2611이라고 입력한다.



푸른색 빛이 나는 우물을 조사한다.



우물 밑에서 유령이 나타난다.

각석을 입수하고 나면 다시 영적 반응이 있는 파인더 모드로 우물을 조사하면 푸른색 반응이 있는 곳이 있다. 이곳을 찍으면, 방금 처치한 여자아이의 모습이 찍힌다. 참고로, 이 사진을 찍으려고 하면, 숲 속 쪽에서 유령이 한 마리 등장하는데, 특이한 점은 없으니, 유령과의 거리에만 주의해서 처치하도록 한다. 유령을 처치한 후에는 약간 번거롭더라도, 나루카미 신사로 이동해 문 앞에 있는 37식 필름과 영석을 입수하고, 아이템을 모두 입수한 후에는 다시 [우물이 있는 뒤뜰]로 이동해, 세이프 포인트에서 저장을 한다. 저장을 마친 후에는 우물 사진이 찍혔던 문이 있는 어수선한 방으로 이동한다. 이동 중에 계단복도에서 여자 장님 유령이 갑자기 뛰어 내려오면서 등장해 공격을 해 온다. 공간이 상당히 좁아서 거리를 확보하기도 만만치 않지만, 벽으로 들어가 버리면 포착이 되지 않았다가 벽에서 갑자기 튀어나와서 공격을 하는 것에 고전을 할 가능성이 높다. 일단 필름은 37식이나 그 이상의 파워를 가진 필름을 장착하고, 유령이 뛰어내려오면 너무 많이 도망가지 말고, 일정 거리만 확보한 후에 공격을 해야 된다. 염력 충전을 최대한 해서 공격하고, 빠른 속도로 다가가기 시작하면, 공격을 한 후에 사진기 장착을 해제해서 일정거리를 재빨리 뒤로 빠졌다가 다시 공격하는 패턴으로 공격을 한





다. 여자 장님 유령을 처치한 후에는, 어수선한 방으로 이동한다. 어수선한 방에 들어가면 우선 세이프 포인트에서 저장을 하고 나서, 아까 사진을 찍었던 문으로 가서 조사를 한다. 이 문은 5각형 퍼즐로 되어 있는데, 퍼즐의 해결 방법은 이전과 같지만, 5번을 이동시켜야 된다. 아래 스크린샷을 참고해서 퍼즐을 풀고 문으로 들어간다.



문으로 들어가면 [복도(Corridor)]이다. 복도의 안쪽으로 이동하다가 보면 중간에 마후유 오빠의 뒷모습이 잠깐 보인다. 재빨리 사진을 찍어 영력 점수를 올리자. 복도 중간에 오른쪽 기둥을 보면 약간 구멍이 난 기둥이 있는 이곳을 조사하면 경석을 입수할 수 있다. 아이템을 입수한 후에는 복도의 끝으로 이동한다. 복도의 끝에는 문이 있는데 영적 반응이 있다. 우선은 문앞에 떨어져 있는 [마후유 오빠가 남긴 메모2]를 입수하고, 사진기로 문을 찍는다.





영력 반응이 감지되는 문의 부적을 찍자



돌무덤 같이 생긴 곳이 나타난다.

사진에는 돌무덤 같은 것이 찍혀 있는데, 이 돌무덤은 봉마의 연못에 있다. 우선은 봉마의 연못으로 이동하자. 이동 중에 벚꽃나무의 정원의 중앙에 나있는 길 위에 37식 필름이 있으니 입수한다. 필름을 입수하고 봉마의 연못쪽으로 이동하려고 보면, 우측에 있는 나무에 목을 맨 여자 유령이 나타났다 사라진다. 재빨리 사진기로 찍어 영력 점수를 올리자. 이 여자 유령이 사라진 자리에는 작은 푸른색 불덩이가 남아 있는데 이것을 조사하면, [내 딸..귀신놀이를 하고 있던 것뿐인데...]라고 이야기하고 사라져 버린다. 유령이 사라진 후에는 봉마의 연못으로 이동한다. 봉마의 연못에 들어서면, 바로 왼쪽으로 꺾어서 왼쪽 끝부분으로 이동한다. 이곳으로 이동하면 영적 반응이 감지되는데, 파인더 모드로 살펴보면, 푸른색으로 포착서클이 빛나는 부분이 있는데, 이곳을 찍으면 숨은 유령을 찍어 영력 점수를 올릴 수 있다. 사진을 찍고 나서는, 이곳으로 들어왔던 문의 맞은 편 끝으로 이동한다. 이전에는 중간에 다리가 끊겼었지만, 지금은 연결되어 있다. 다리를 통해 맨 끝으로 이동하면, 아까 사진에 찍었던 돌무덤이 보인다. 이 돌무덤을 조사하면 보라색 각석을 입수할 수 있다. 참고로, 이 돌무덤의 뒤쪽에는 경석이 있으니, 필요하면 입수하도록 한다.



사진에서 찍었던 그 돌무덤이다



조사하면 보라색 각석을 얻을 수 있다

보라색 각석을 입수한 후에는, 다시 아까 사진을 찍었던 복도의 맨 끝에 있는 문으로 이동한다. 돌무덤에서 되돌아오는 길에 유령이 출현해서 습격하는데, 특이점은 없으니, 유령과의 거리에 주의해서 처치한다. 봉마의 연못에서 벚꽃나무의 정원으로 들어와서 이동하다 보면, 2층 베란다쪽에 영적 반응이 나타나고, 2층 베란대에서 유령이 이쪽을 보고 있는데, 재빨리 사진기로 찍어 영력 점수를 올리자. 또 정원에서 건물로 올라가는 작은 계단의 오른쪽으로도 어린 아이 유령이 순간적으로 나타나니 사진을 찍어 영력 점수를 올리자.



베란다에서 내려다보고 있는 남자



계단을 올라갈 때 바닥에서 유령이 잠시 나온다.

사진을 찍은 후에는 어수선한 방에 있는 세이프 포인트에서 저장을 하고, 복도를 통해 아까 돌무덤 사진이 찍혔던 문으로 이동한다. 문을 조사하면 5각형의 퍼즐이 나오는데, 푸는 방법은 이전과 같지만, 이번에는 7번을 움직여서 맞춰야 된다. 아래 스크린샷을 참고해서 퍼즐을 풀고 안으로 들어간다.





잠시 보이는 마후유의 모습

나오는 것이다. 사진기를 장착하고 파인더 뷰 모드로 조사를 하면, 푸른색으로 영적 반응이 감지되는 곳이 있는데, 이곳을 사진으로 찍으면, 눈 부분에 말뚝이 박혀 있는 가면이 찍힌다.

문으로 들어가면 [악마의 입(Demon Mouth)]이다. 문으로 들어가면 마후유 오빠의 뒷모습이 잠시 보인다. 아래쪽으로 내려가려면, 이곳으로 들어온 문의 반대쪽으로 이동해서 사다리를 타고 내려가면 된다. 사다리를 타고 제일 밑층으로 내려와서 이 큰 문을 조사하면, 큰 문의 오른쪽에 갑자기 남자 유령이 등장한다. 재빨리 사진기로 찍어 영력 점수를 얻자. 이 유령은 [이 문 안쪽으로 갈 수 밖에 없다...거울은 분명 이 문 안에...]라고 중얼거리다가 사라진다. 남자 유령이 사라지고 나면 작은 푸른색 불덩이가 남는데, 조사를 하면, [이 문안에서 그 의식의...]라고 이야기하고 사라진다. 작은 푸른색 불덩이가 사라진 이후에도 계속해서 영적 반응이 감지되는데, 이 영적 반응은 방금 사라진 남자 유령이 조사했던 부분에서



갑자기 남자 유령이 등장한다.



남자가 조사하던 곳을 찍으면 가면이 찍힌다.



사진을 찍은 다음에는 큰 문의 앞쪽에 서있는 돌들의 바닥을 잘 살펴보면, [연구서의 초안5]를 입수할 수 있다. 잠시 후 주황색으로 영적 반응이 일어나고, 여자 장님 유령이 습격해 온다. 여기에서 등장하는 여자 장님 유령도 처치하기가 다소 어렵다. 이곳의 공간 자체는 넓지만, 중앙에는 돌들이 있어 실제적으로 움직이면서 유령을 처치할 공간은 복도에서 처치했던 때와 비슷하다. 그리고 순간적으로 사라졌다가 뒤쪽이나 다른 방향에서 갑자기 나타나서 공격하는 것에 다소 애를 먹게 된다. 필름은 37식으로 하고, 사진기 장착시간을 짧게 짧게 끊어서 찍고 유령위치 확인하고, 찍고 유령위치 확인하고 하는 방식으로 처치한다. 영석을 사용해 마비를 먹이고, 잠시 마비가 되어 있으면, 염력을 충전해서 많은 데미지를 입히는 방법도 사용해 볼 만 하다. 이 여자 장님 유령을 처치하면, 사진에 초가 늘어서 있는 모습이 찍히고, 성냥을 입수한다.



여자 장님 유령을 처치하면 촛불이 놓여져 있는 제단이 보인다.



성냥을 입수할 수 있다

사진에 나온 곳은 제물의 방에 있으니, 유령을 처치한 후에는, 제물의 방으로 이동한다. 이동 중에 어수선한 방의 세이프 포인트에서 저장을 하고 문을 통해 제물의 방으로 나가면, 하얀색 기모노를 입은 여자아이 유령이 “여기야 여기”라고 이야기하면서 손가락을 벽쪽에 있는 제단을 가리켰다가 사라진다. 하얀색 기모노를 입은 여자아이 유령이 가리키던 곳에 있는 제단을 사진기로 찍으면, 촛불 5개 중 흰색 촛불 3개만 불이 붙어 있는 사진이 찍힌다. 이곳을 조사하면, 아까 입수한 성냥을 이용해 촛불에 불을 켤 수 있다.

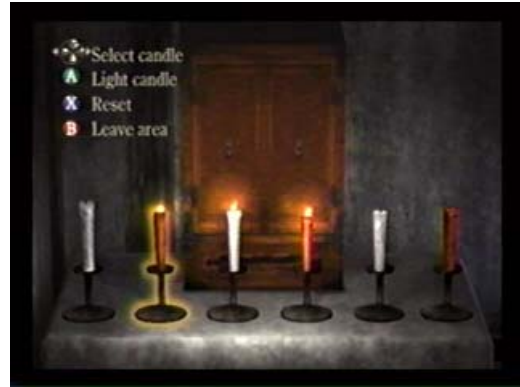
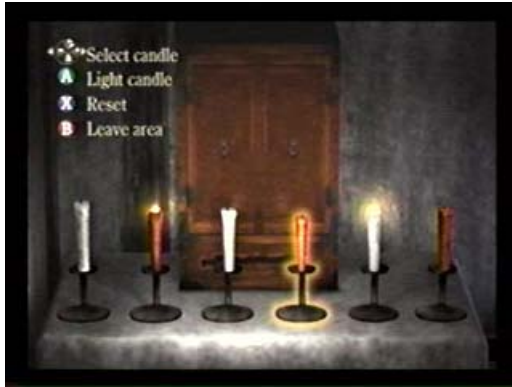


여자 아이 유령이 가리키는 곳을 조사하자



사진을 찍으면 촛불이 일부만 켜져 있다

이 촛불 퍼즐은 방금 전 사진에 찍었던 대로 흰색 초에만 불이 들어오게 만들면 된다. 아래 스크린샷을 참고해서 이 퍼즐을 풀면 그림이 그려진 [두루마리]를 입수할 수 있다.



이 두루마리 그림은 이번 장이 처음 시작된 인형의 방 벽에서 찍었던 사진에 나온 두루마리이다. 두루마리 그림을 입수하면 갑자기 여자 장님 유령이 습격을 해 온다. 이곳은 장소가 넓은 편이니 우선 전투시작과 동시에 1차적으로 공격을 하고, 거리가 좁혀지면, 뒤로 빠져서 공간과 거리를 확보한 다음 다시 공격을 하면 된다. 갑자기 사라졌다가, 뒤에서 나타나서 공격하는 패턴은 주의해야 된다. 여자 장님 유령을 처치한 후에는 인형의 방으로 이동한다. 인형의 방으로 들어가면, 영적 반응이 감지되고 여자아이 유령이 공격해 온다. 이 유령은 다른 유령과는 달리 바닥을 기어서 오므로, 포착 서클을 잡을 때 참고하도록 하자. 한 가지 특이점은 이 유령이 중간에 갑자기 미쿠를 향해 비명을 지르는 경우가 있는데, 이 비명에 맞으면, 미쿠의 행동이 잠시 멈춰지게 돼 버리니, 염력 추적 도중에 포착 서클에서 여자아이 유령이 소리를 크게 지르는 모습이 보이거나, 여자의 비명소리가 들리면 바로 사진기 장착을 해제한 후에, 서 있던 장소에서 좌우로 이동을 해야 된다. 이 여자아이 유령을 처치하면 [빨리 찾아줘...계속 기다리고 있던 말야...]라고 이야기하면서 봉인되는데, 여자아이 유령이 사라진 후에 영적 반응이 감지된다. 이 영적 반응은 앞쪽에 있는 하얀 기모노를 입은 여자아이 인형 바로 왼쪽에 있는 기둥 아래 부분을 파인더 모드로 조사해서 푸른색 반응이 있는 곳을 찍으면 방금 전 봉인된 여자아이가 죽은 모습이 찍힌다. 사진을 찍은 후에는, 이 장 초반에 두루마리 그림이 찍혔던 벽을 조사하면 벽에 두루마리 그림을 건다. 두루마리가 걸리면 열쇠 푸는 소리가 들리는데, 두루마리 그림 바로 옆의 벽장을 조사하면 안으로 들어갈 수 있다.



인형의 방에서 나오는 유령은 바닥을 기어 다닌다



벽에 두루마리 그림을 걸면 안으로 들어갈 수 있다

이 문으로 들어가면 기모노의 방이다. 문으로 들어가면 창문 쪽에서 초반에 나왔던 어린아이 유령이 뛰어가는 모습이 잠깐 보인다. 어린아이 유령은 [아저씨한테 이 거울을 가져다 줘야 돼]라고 중얼거리다가 사라진다. 어린아이 유령이 사라진 곳으로 이동해 바닥을 조사하면 영석을 입수할 수 있고, 이전에 낚시의 열쇠를 입수했던 중간에 있는 경대를 조사하면 [여자가 쓴 일기의 일부1]을 입수할 수 있다. 아이템을 입수한 후에는 기모노의 방과 연결되어 있는 서재으로 나오는 곳에 있는 서랍장을 조사하면 영석을 입수할 수 있다. 서재에서 햇불의 복도로 나오면 왼쪽으로 이동해 제일 안쪽에 있는 문의 앞쪽을 조사하면 37식 필름을 입수할 수 있다. 필름을 입수한 후에는 햇불의 복도 제일 끝쪽에 있는 문을 통해 난로의 방으로 들어간다. 난로의 방으로 들어가면, 이벤트신으로 전환되고, 계단 앞에 있는 시계가 울리면서 갑자기 어린아이 유령이 튀어나와 공격을 해 온다. 이 어린아이 유령은 특이점은 없다. 다만, 사라졌다가 나타나는 주기가 다소 길고, 횟수가 잦은 편이다. 염력 축적 중에 파인더 모드에서 포착이 되지 않는다면, 바로 염력 축적을 포기하고 사진기 장착을 해제한 후에 거리를 확보하고 다시 공격하자. 달려오는 어린아이 유령은 속도가 그렇게 빠르지 않아서, 뛰어서 피할 수 있는데, 일정거리 만큼 다가오면 약간의 딜레이 타임이 이 유령에게 생긴다. 이때를 노려서 염력을 축적해서 공격하는 것도 쓸만하다. 이 어린아이 유령을 처치하면, 성스러운 거울의 조각을 입수할 수 있다.



난로의 방 시계에서 어린 유령이 튀어 나온다



처치하면 성스러운 거울의 조각을 입수할 수 있다

아이유령을 처치한 후에도 영적 반응이 있는데, 계단 앞에 있는 시계를 파인더 모드로 조사를 하면 푸른색으로 반응하는 부분이 있다. 이곳을 찍으면, 아까 그 어린아이 유령이 죽은 모습이 찍힌다. 사진을 찍은 후에는 시계를 조사해 [어린아이가 쓴 글]을 입수하고, 계단을 통해 2층으로 올라간다. 2층에는 타타미 방으로 들어가는 문(초반에 검은 자물쇠로 잠겼던 문이다)이 있는데, 지금은 부적으로 막혀있어 들어갈 수 없다. 부적을 사진으로 찍으면 밧줄의 복도 천장이 찍힌다. 사진을 찍은 후에는 2층의 통로의 맨 끝으로 이동한다. 초반에는 계단이 붕괴되어 내려갈 수 없던 곳이다. 지금은 계단이 있어서 내려갈 수 있다. 계단을 내려가기 전에 있는 서랍장을 조사하면 [오래된 일기의 일부2]를 입수할 수 있다. 오래된 일기의 일부를 입수한 후에는 밧줄의 복도로 이동해 현관 쪽으로 가다보면 중간에 영적 반응이 감지되는 곳이 있는데, 파인더 모드로 천장을 살펴보면, 푸른색으로 영적 반응이 감지되는 곳이 있다. 이곳을 찍으면 숨어있는 유령을 찍을 수 있고, 2층 문을 막고 있던 부적이 사라진다. 로 이동한다. 이전에 녹음기를 입수했던 벽장을 조사하면 74식 필름을 입수할 수



있다. 그리고 햇불의 복도쪽



2층에 잠긴 문을 찍으면 밧줄의 복도 천장이 보인다.



밧줄의 복도 천장을 조사한다.

사진을 찍은 후에는 밧줄의 복도에 있는 거울을 중심으로 난로의 방으로 들어가는 문과 반대쪽에 있는 문으로 들어간다. 문으로 들어가면 대문이다. 문으로 들어가서 앞으로 조금 가다보면 이벤트신으로 전환되고, 문이 차례로 열리면서 천장에 거꾸로 매달린 유령이 등장해 미쿠를 공격한다. 대문과 대문 사이의 중간 공간에서의 전투는 유령이 이동하면서 벽으로 계속 사라져 매우 어렵게 진행될 가능성이 많으니, 전투가 시작되면, 유령의 위치를 확인한 후에 유령이 등장했던 방향의 맨 끝으로 이동해서 싸운다. 여기는 중간 공간보다는 다소 공간이 넓고, 유령이 벽으로 숨었다가 나오는 회수가 다소 줄어 중간에서 싸우는 것보다는 편하게 싸울 수 있다. 유령의 이동 폭이 넓은 편이니, 염력을 최대한 충전해서 공격하려고 하지 말고, 사진기 장착→공격→사진기 장착해제→유령위치 확인→공격→....의 패턴으로 다소 빠른 페이스로 진행해서 처치하면 된다. 유령을 처치한 다음에는 영적 반응이 미세하게 일어난다. 우선 문과 문 사이의 양쪽 공간의 끝을 조사하면 약초와 14식 필름을 입수할 수 있다. 통로 중간의 공간(들어왔던 문에서 문을 바로 하나 열고 있는 공간)의 위쪽 구석을 파인더 뷰 모드로 조사를 하면, 푸른색 영적 반응이 있는 곳이 있다. 사진을 찍으면 숨어있는 영혼을 찍어 영력 점수를 얻을 수 있다.



중간으로 가면 갑자기 문이 열린다.



천장에 여자 유령이 매달려서 다가온다.

사진을 찍은 후에는 다시 햇불의 통로로 나가 이 저택으로 처음 들어왔던 현관으로 이동한다. 현관으로 가보면, 마루 중간이 부서져 있고, 초록색 빛이 나오고 있다. 문의 맞은편 벽을 조사하면, 이전에 가면이 걸렸던 곳(지금은 걸려 있지 않다)에서 영적 반응이 있다. 사진을 찍어 보면 이전에 걸렸던 가면의 모습이 찍힌다. 사진을 찍은 후에는 이 저택에 처음 들어왔던 문 쪽을 조사해서 약초를 입수하고 난로의 방 2층으로 이동해 부적으로 막혀 있었던 문으로 들어간다.



현관에 가면이 있던 곳을 찍는다.



이전에 걸려 있었던 가면이 찍힌다.

여기는 이전에 들른 적이 있었던 타타미 방이다. 문을 열고 들어가면 영적 반응이 있고, 앞쪽으로 남자 유령이 [내딸은...미코토는..찾지 못했다..]라고 중얼거리다가 사라진다. 유령이 사라진 쪽으로 이동해 보면, 이전에 막혀있던 오른쪽 문이 지금은 열려있다. 안으로 들어가 보면, 영적 반응이 있는데, 사진기를 장착하고 왼쪽에 서랍장 위에 놓여 있는 금고를 찍으면 열쇠가 찍힌다.



이 남자는 자기딸 미코토를 찾고 있다



여기 있는 금고를 찍는다.



사진에는 청동 열쇠가 찍힌다.

사진을 찍고 나서는 이 방 안에 있는 영석과 [마후유 오빠가 남긴 메모]를 입수한다. 아이템을 입수한 후에는 이 방을 나와 바로 앞에 있는 문으로 들어간다. 문으로 나오면 복도인데, 우선은 왼쪽에 있는 벽장을 열어 37식 필름을 입수하고 나서, 복도가 두 갈래로 길이 갈라지는 거울 앞까지 이동한다. 거울 앞까지 오면 진행하던 방향의 왼쪽 통로에서 갑자기 여자 장님 귀신이 등장해서 미쿠를 공격해 온다. 통로가 직선이라 처리하기는 비교적 쉬운데, 염력의 최대한 충전해서 공격하도록 하고, 거리가 가까워지면, 염력이 충전이 되지 않았더라도 사진을 찍어 딜레이 타임을 만들어서 거리를 확보하면서 처치하도록 한다. 유령을 처치하고 나면, 유령





이 나왔던 방향의 통로 맨 끝에 있는 문으로 이동한다. 문에서 영적 반응이 있는데, 사진을 찍으면, 벽과 벽 사이의 작은 틈새가 찍힌다.



이 문을 막고 있는 부적을 찍는다.

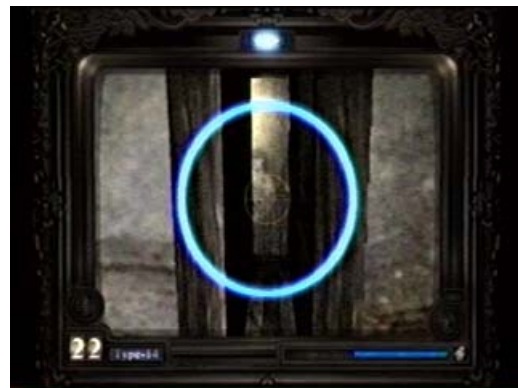


벽과 벽의 틈새가 찍힌다.

사진에 찍힌 곳은 1층 복도에서 이전에 벽과 벽 틈새에서 오래된 신문 기사를 입수한 적이 있던 장소이다. 사진을 찍은 후에는 복도의 끝 쪽에 있는 계단을 이용해 1층으로 내려간다. 1층으로 내려가서 지도를 참고해 이전에 오래된 신문 기사를 입수했었던 벽과 벽 사이의 틈이 있는 곳을 찾아간다. 잘 생각이 나지 않더라도, 지나가다 보면 영적 반응이 일어나니, 영적 반응이 일어나면 벽 쪽으로 바짝 붙어서 조사해 보면 쉽게 찾을 수 있다. 파인더 모드로 이 벽과 벽 틈새를 조사하면, 푸른 색 영적 반응이 감지되는데, 이곳에서 사진을 찍으면 숨어있는 유령이 봉인되고, 2층에 부적으로 막혀있던 문의 부적도 사라진다.



예전에 오래된 신문 기사를 입수했던 곳이다



이 곳에 숨겨진 유령을 찍으면 2층문을 열 수 있다



사진을 찍은 후에는 이전에 이 복도에서 숫자를 입력해서 들어갔던 문(창고이다)로 간다. 문 앞에서 조사를 하면, 원형의 숫자 입력 퍼즐이 나오는데, 힌트는 “무녀..귀신...선택의 날..”이다. 눈가림 귀신의 의식에 대한 문서에 아랫부분의 숫자 [7925]를 입력하면 창고 안으로 들어갈 수 있다. 창고 안으로 들어가면, 사무라이 갑옷 부근에서 영석을 입수할 수 있고, 왼쪽 서랍장을 조사하면 14식 필름을 입수할 수 있다. 아이템을 입수한 후에는 계단을 통해 2층으로 올라가 부적으로 막혀 있던 문으로 이동한다. 이 방은 [거문고의 방 (Koto Room)] 방이다. 문으로 들어가서 사진이 어지럽게 놓여있는 탁자를 조사하면 이벤트신으로 전환된다.

미쿠 : 이 사진은...엄마가 남긴 사진과 똑같아. 이 카메라로 찍은 사진일까?

이벤트신이 끝나면 사진이 놓여진 탁자를 조사하면 [여자가 쓴 일기의 조각2]를 입수할 수 있고, 방의 안쪽으로 이동해서 벽 쪽의 서랍장을 조사하면 [청동의 열쇠]를 입수할 수 있다. 열쇠를 입수한 후에는 타타미의 방





으로 이동해 아까 사진을 찍었던 방으로 이동을 한다. 방으로 들어가면 아까 사진을 찍었던 금고를 조사하면 방금 입수한 청동의 열쇠로 사용해 금고를 여는데, 이 금고가 열리면서 이벤트신으로 전환된다.



청동의 열쇠를 사용한다.



히무로 저택으로 이사 온 일가족



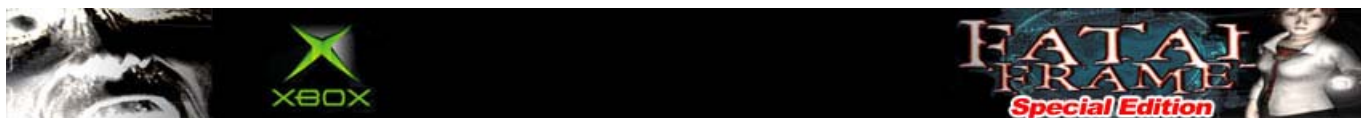
남자 : 히무로 저택의 금기의 의식을 조사하러 왔다..이 눈가림의 가면이 열쇠가 된다...이 문의 저쪽 편에는 의식의 제단이 있었을 것이다.



미쿠의 어머니도 목을 매어 자살했다

이벤트신이 끝나면 금고가 열리고 [연구서 초안의 일부6]을 입수한다. 연구서 초안의 일부를 입수하고 문 쪽으로 나가려고 하면, 갑자기 뒤쪽으로 아까 미쿠가 과거영상에서 봤던 남자의 유령이 지나간다. 재빨리 사진을 찍어 영력 점수를 얻자. 이 남자 유령은 [이에, 어떻게 된 거야...목을 매어 죽다니..]라고 중얼거리고 사라진다. 이 남자 유령이 간 방향으로 뒤쫓아 가면 남자 유령이 다시 나타난다. 재빠르게 사진을 찍어 영력 점수를 얻자. 이 남자 유령은 베란다로 통하는 문으로 사라지는데, 베란다로 통하는 문으로 들어가면 이벤트신으로 전환된다.

베란다로 나온 미쿠의 눈에 목을 맨 여자의 모습이 보이고, 미쿠는 예전에 자신의 엄마가 목을 매어 죽은 일을 기억하게 된다. 목을 매어 죽은 여자 밑에 사진이 떨어져 있는데 이것을 입수하러 가야 된다. 플레이 화면으로 전환되면, 우선 베란다를 나와 대기실로 이동한다. 대기실의 세이프 포인트에서 이번에는 꼭 저장을 하도록 하자. 뒤에 보스전이 있는데, 난이도가 꽤 높으니, 여기에서 저장을 하는 것이 좋다. 저장을 마쳤으면, 대기실에 있는 작은 문을 통해 계단복도로 이동하고, 계단복도의 계단을 이용해 1층으로 이동한 후에 벚꽃나무의 정원으로 이동한다. 벚꽃나무의 정원에서 아까 이벤트신에서 봤던 사진을 주우면 이벤트신으로 전환된다.



아까 베란다에서 봤던 사진첩이다



갑자기 옆에 남자가 서있다

사진을 줍는 미쿠...잠시 후 옆에 아까 그 남자가 나무에 목을 맨 자신의 부인 야에를 보고 있다.

남자 : 야에(이 남자의 부인 이름이다)... 어떻게 이런 일이...

잠시 후 미쿠의 눈앞에 목을 매어 죽은 여자의 모습이 보이고, 미쿠는 자신의 목을 매어 죽은 자신의 어머니로 착각해 엄마라고 부르지만, 이 모습은 곧 유령으로 변해서 미쿠를 공격해 온다.



이번에는 목을 매어 죽은 야에와의 전투



가만히 서 있으면 당하니, 부지런히 움직이자

야에의 유령과 전투가 시작되면, 일단 유령의 위치를 확인하고 무조건 뛰어서 도망친다. 야에의 유령은 전투가 시작되면, 미쿠와 거의 간격을 두지 않고 계속 따라오는데, 이 상태로는 사진기를 장착해도 공격할 틈이 거의 없어, 사진기를 장착하자마자 공격을 당하는 사태가 일어난다. 야에의 유령에게 당하면 체력감소가 상당히 하므로, 공격을 당하게 되면, 체력의 남은 양을 체크해서 약초나 성수로 2/3 이상을 유지해 놓아야 된다. 공략 방법은 일단 시작과 동시에 무조건 뛰어서 도망가는 것이다. 미쿠와의 간격을 거의 주지 않기 때문에, 거리를 벌리기 위해서 일단은 뛰어서 최대한 거리를 확보해야 된다. 전투개시 초반에는 속도가 비슷해서 거의 간격이 벌어지지 않지만, 이 유령은 중간중간에 잠깐잠깐 머뭇거리기도 하고, 미쿠의 달리는 속도가 이 유령보다 약간 빠르기 때문에, 잠시만 도망다니면, 야에의 유령과의 간격을 확보할 수 있다. 일단 간격이 확보되면 최대한 염력을 충전해 공격하고, 유령이 데미지를 입으면 바로 사진기의 장착을 해제한다. 그리고 다시 초반처럼 부지런히 도망 다니자. 그리고 간격이 어느 정도 벌어지면, 다시 사진기를 장착해서 공격하고 다시 도망가는 패턴을 반복하면 이길 수 있는 승산이 높아진다. 염력충전 중간 중간에 체로샷 기회가 나오는데, 이 체로샷 기회를 최대한으로 살려야 된다. 체로샷을 맞으면 딜레이 시간이 꽤 생겨 다시 염력을 충전해서 강한 공격을 연속으로 할 수 있다. 사용 필름은 37식 이상을 사용하고, 야에의 유령과의 전투에서 고전을 한다면, 보유하고 있는 것 중 최고의 파워의 필름을 사용해서 위에서 설명한 방식을 활용해 클리어 하자. 전투전에 그동안 모았던 영력 점수로 사진기를 파워업 시키고, 중간중간에 유령의 움직임을 마비시키는 보너스 기능 [비(痺)]를 사용하는 것도 클리어에 도움이 된다. 야에의 유령과의 전투에서 승리하면, 조그만 인형들의 모습이 사진으로





찍히면서 봉인된다. 사진에 찍힌 조그만 인형들은 인형의 방에 있다.



야예를 처치하면 인형들 사진이 찍힌다.



인형의 방 우측 제단에 영적 반응이 감지된다.



이 곳을 조사하면 인형퍼즐을 풀 수 있다



인형 퍼즐은 틀려도 상관없이 다시 시작할 수 있다

야예의 유령과의 전투가 끝나면 인형의 방으로 이동한다. 인형의 방으로 들어가면 영적 반응이 감지되는데, 오른쪽에 있는 탁자를 파인더 모드로 조사하면 인형이 모여 있는 곳에서 푸른색으로 반응을 한다. 이곳을 사진으로 찍으면, 네 개의 인형 중간에 눈을 밑으로 보고 있는 인형이 하나 더 찍힌다. 사진을 찍은 탁자의 반대쪽을 보면, 사진에 찍혔던 조그만 인형이 5개 놓여 있다. 이 인형들을 조사하면 퍼즐 형식으로 바뀐다. 이 퍼즐은 중간에 있는 인형의 시선을 중심으로 뒤에 정면에 있는 인형을 고르면 된다. 인형의 시선을 중심으로 생각해서 계산해 보면 쉽게 답을 찾을 수 있다. 복잡해서 잘 모르겠다면, 아무거나 하나 뽑으면 된다. 정답이 아니라도 인형의 숫자는 줄고 배열만 바뀌어서 퍼즐을 다시 풀면 된다. 퍼즐 풀기에 성공했다면, 아까 사진을 찍었던 탁자 위에 있는 인형을 조사하면, 퍼즐을 풀고 입수한 인형을 중간에 놓게 되고, 인형 밑에 있는 받침대의 서랍이 열리면서 [분노의 가면]을 입수할 수 있다. 이 [분노의 가면]은 최초에 이 저택에 들어왔을 때 봤던 그 가면이다. 분노의 가면을 입수한 후에는 이 저택에 처음으로 들어왔던 곳인 [현관]으로 이동한다. 현관으로 이동하면, 처음에 걸렸던 벽(이 벽에서 사진을 찍어 분노의 가면이 걸리는 것을 확인하기도 했다)을 조사하면 자동적으로 분노의 가면을 건다. 가면을 걸면 3가지 선택항목이 생기는데, 맨 위에 항목은 가면을 그대로 두고 안으로 들어간다는 것이고, 두 번째 항목은 가면을 떼어낸다는 것, 그리고 마지막 항목은 아무것도 하지 않고 그만둔다는 항목이다. 우선은 분노의 가면을 걸고 안으로 들어간다.



인형파즐을 풀면 분노의 가면을 얻을 수 있다



1층 현관에 이전 사진을 찍었던 곳에 마스크를 건다.



남자 유령이 사라진 문으로 들어가자

이 나오는 곳이 있는데, 이곳을 찍으면 숨어있는 유령을 찍어 영력 점수를 높일 수 있다. 사진을 찍은 다음에는 아까 문앞의 사진을 찍은 쪽 말고 또다른 쪽의 통로의 끝에 있는 문으로 이동한다. 이 문 앞으로 이동하면, 이전에 나왔던 남자의 유령이 등장해 문안으로 사라진다. 재빨리 사진을 찍어 영력 점수를 얻자. 이 통로의 끝에는 성수가 있으니 입수하도록 하고, 성수를 입수한 후에는 남자 유령이 사라진 문을 조사한다.



슬픔의 가면이다. 일단은 그냥 문으로 들어간다.

거의 영상이다. 미쿠가 본 눈가림의 의식에서 중앙에 있는 기묘한 가면을 쓴 남자가 눈가림의 가면을 들고 의식을 행하는 것을 보게 된다. 양쪽 눈에 뾰족한 말뚝이 박힌 가면을 높이든 당주는 그 가면을 제물에게 강제로 씌워 버린다. 눈가림의 가면을 쓴 제물은 [내 눈...내 눈...]이라고 비명을 지르고, 이를 지켜보던 미쿠가 실수로 소리를 내자 의식을 집행하던 당주와 신관들이 미쿠가 엿보고 있는 쪽을 바라보면서 과거 영상은 끝난다.

안으로 들어가면, [숨겨진 통로(Hidden Pass)]이다. 숨겨진 통로로 들어가면, 영적 반응이 감지된다. 우선 통로 안쪽으로 들어간다. 통로에 꺾이는 부분에 37식 필름이 있으니 입수한다. 어두워서 잘 안보일 수도 있으니, 오른쪽 엄지스틱을 이용해 아래쪽을 비쳐보거나, 미쿠의 시선이 향하는 곳을 잘 살펴보면 입수할 수 있다. 필름을 입수한 후에는 두 갈래로 길이 나뉘지는 곳의 왼쪽 통로로 이동해 제일 처음에 있는 문앞으로 이동한다. 영적 반응은 여기에서 나오는 것이다. 사진기로 문을 찍으면, 가면을 걸어놓은 기둥의 사진이 찍힌다. 사진을 찍은 다음에는 다시 통로가 두 갈래로 갈라지는 곳으로 나온다. 사진을 찍은 다음에도 영적 반응이 감지되는데, 이곳에 서서 파인더 모드로 천장쪽으로 조사하면 푸른색으로 영적 반응

이 문을 조사하면, 슬픔의 가면이 매달려 있는데, 첫 번째 항목을 선택해서 안으로 들어간다. 이 문으로 들어가면 [가면의 방(Mask Room)]이다. 문으로 들어가면 작은 푸른색 불덩이가 있다. 조사를 하면 [이 저택 어딘가에 분명히 눈가림의 가면이 있을 텐데...]라고 이야기하고 사라진다. 들어온 문의 왼쪽에는 74식 필름이 있으니, 입수하자. 필름을 입수한 다음에는 통로의 안쪽으로 이동해 중앙에 약간 높이 올라가 있는 곳으로 올라가면, 중앙에 기둥이 하나 있다. 기둥의 앞쪽에 [연구소 초안의 일부5]을 입수할 수 있다. 기둥에 걸려 있는 기쁨의 가면을 조사하면, 이벤트 신으로 전환된다. 뒤쪽 가면에서 기묘한 소리가 들리고, 미쿠는 가면을 통해 안쪽을 들여다본다. 미쿠가 가면을 통해서 본 것은 눈가림 의식이 행해지던 과





이 남자는 눈가림의 가면을 찾고 있다



이상한 소리가 나는 가면을 들여다보는 미쿠



안에서는 이상한 의식이 진행되고 있다



가면에 뽀족한 밑뿔이 박혀있다

잠시 후 뒤쪽에 여자 장님 유령이 [어두워...내 눈...]이라고 괴로워하면서 등장한다. 이 여자 장님 유령은 눈가림 의식을 당한 여자의 유령이었던 것이다. 여자 장님 귀신이 등장하면, 전투가 시작된다. 여자 장님 유령은 몇 번 등장 했는데, 여기에서 등장하는 여자 장님 유령은 상대하기가 좀더 까다롭다. 장소가 매우 협소하고, 사방이 벽이라서 벽을 통해 이동하기 때문에, 좀처럼 염력을 충전해서 공격하기 어렵다. 그리고 사방이 벽이기 때문에, 벽으로 들어갔다가 어디에서 튀어나올지 종잡을 수가 없다. 우선은 전투가 시작되면, 올라왔던 계단을 내려가서 통로의 한쪽 구석으로 확보한 후에 전투를 하는 방식을 사용하자. 염력의 충전을 최대한 시키려고 하지 말고, 두세 칸만 차면 바로 공격하는 빠른 템포로 공격을 해야 된다. 그리고 파인더 뷰 모드와 사진기를 장착하지 않은 통상의 이동모드를 수시로 바꾸면서 유령의 위치를 확인해야 된다. 아마 한두 번 이상은 공격을 당할 것으로 생각되는데, 만일 공격을 당했다면, 공격을 당한 후에 공격에서 빠져 나오면, 유령에게 약간의 딜레이 타임이 생기는데, 이때 약간만 앞으로 이동한 다음 바로 사진기를 장착해 염력을 충전해서 공격하는 것 방법도 활용하자. 클리어가 어렵다고 느껴지면 37식 필름이나 그 이상 강력한 필름을 활용하자. 여자 장님 유령을 처치한 후에는, 기둥에 걸려 있던 즐거움의 조사해 두 번째 항목을 선택, 가면을 떼어 내어 통로의 안쪽 끝에 있는 문에 즐거움의 가면을 걸고 들어간다.



여자 장님 유령이 나타난다.



가림의 가면을 문에 걸고 나간다.





이 문을 통해서 들어가면 [사각 복도(Sq.Garden)]이다. 문을 열고 들어가면, 문 바로 앞에 [마후유 오빠가 남긴 메모3]이 있으니 입수하도록 하고, 복도를 한바퀴 돌다 보면 복도 구석에 있는 약초를 입수할 수 있다. 이 복도를 한번 돌면, 영적 반응이 감지되는 문이 있다는 것을 알 수 있다. 이 영적 반응이 감지되는 문을 사진기로 찍으면, 나무 울타리처럼 생긴 곳이 찍힌다. 사진을 찍고 나서는 복도를 돌다가 보면 세이프 포인트가 있는 작은 뜰이 있는데, 그곳으로 이동을 한다. 우선 세이프 포인트에서 저장을 하고 나서, 이 작은 뜰을 조사한다. 나무 울타리처럼 되어 있는 곳에서는 황금색의 각석을 입수할 수 있고, 그 반대쪽에서는 영석을 입수할 수 있다. 아이템을 입수한 후에는 아까 사진을 찍었던 문으로 이동한다.



이 문을 사진으로 찍는다.



나무 울타리 같은 곳이 찍힌다.



사각 복도 앞에 있는 작은 뜰에 이 곳이 있다



황금의 각석 입수

문을 조사하면 방금 입수한 황금색의 각석을 사용한 5각형 퍼즐이 나온다. 퍼즐을 푸는 방식은 동일하지만, 이번에는 6번을 움직여서 맞춰야 된다. 아래 스크린샷을 참고해 퍼즐을 풀자.





닿음의 가면을 입수했다

포착서클에 잡히지 않는다면, 주저하지 말고, 바로 사진기 장치를 해제하고 유령의 위치를 확인하도록 하자.



여기에서 나오는 유령은 꽤 강력하니 주의하자
하나 있는데, 이 문은 1층 햇불의 복도와

퍼즐을 풀고 안으로 들어가면, [불상의 방(Budda Room)]이다. 문으로 들어와서 오른쪽 구석을 살펴보면 14식 필름을 입수할 수 있고, 중앙에 있는 탁자를 조사하면, [닿음의 가면(Reflection Mask)]을 입수할 수 있다. 이 가면을 입수하면, 이 집에 살던 민속학자(종종 지나가면서 딸 미코토와 부인 야에를 찾던 그 유령이다)가 등장해 미쿠를 공격해 온다. 이 민속학자의 유령은 꽤 난이도가 있다. 포착서클에 담고 염력을 충전할 수 있는 시간이 매우 짧다. 염력 충전을 한두칸 하면 바로 사라져 버릴 정도로 나타나는 시간이 매우 짧고, 사라졌다가 다시 나타나는 장소도 예측하기 어렵다.

포착서클에 걸려서 염력충전이 한두칸된 후 사라지면, 파인더 뷰 모드 상태에서 좌우측을 중심으로 약간 큰 폭을 잘 살펴본다. 만일

이 유령은 가면의 방에서 입수한 74식 필름을 사용해서 클리어하는 것이 유용하며, 중간중간에 유령의 움직임을 잠시 멈추게 할 수 있는 [비(痺)]를 사용하는 것도 좋은 방법이다. 전투시간이 좀 길어지거나 유령의 체력이 별로 없는 상태라면, 나타났다가 갑자기 피성을 지르면서 순간이동을 하는 공격을 하는 경우가 있는데, 거의 피하는 것은 불가능하므로 주의하도록 하고, 체력은 항상 어느 수준 이상은 채워놓고 전투를 하도록 하자.(경석이 있다면, 좀 쉽게 클리어가 가능하다)

민속학자의 유령을 처치한 후에는 다시 가면의 방으로 이동한다. 참고로, 이 사각 복도에는 자물쇠를 풀어서 들어갈 수 있는 문이 연결되어 있다. 가면의 방으로 들어오면, 문에 걸린 [기쁨의 가면]을



떼어낸다. 가면의 방을 지나 숨은 통로로 이동한다.

현관에서 숨은 통로로 들어올 때 걸어놔던 [분노의 가면]을 떼어서 가져오고, 문을 찍었을 때 눈가림의 가면이 찍혔던 문의 안쪽으로 이동해 [즐거움의 가면(Joyful Mask)]도 떼어서 다시 가면의 방으로 들어간다. 가면의 방으로 들어온 후에는 숨은 통로에서 가면의 방을 들어올 때 걸려 있던 [슬픔의 가면]도 떼어낸다. 이로서 4개의 기둥에 걸 가면을 모두 모은 것이다. 이전에 사진에 찍혔던 것처럼 4개의 기둥을 조사해 가면을 1개씩 건다. 기둥을 조사하면, 자동적으로 걸릴 가면이 선택된다. 4개의 가면이 모두 걸리면, 딸깍 소리가 나면서 숨은 통로에 있는 잠긴 문(기둥에 걸린 4개의 가면이 찍혔던 문)의 잠금 장치가 열린다. 이제 그 잠겼던 문으로 이동한다. 가면의 방에서 숨은 통로로 이동은 슬픔의 가면을 걸어야 되는데, 이미 그 가면은 벽에 걸어놓은 상태라서 사용할 수 없다. 문을 조사하면, 아까 입수했던 님의 가면을 문에 걸게 되는데, 이 님의 가면은 슬픔의 가면으로 변형되어, 가면의 방의 문을 열고 숨은 통로로 나갈 수 있게 된다. 숨은 통로로 나온 후에는 아까 잠금 장치가 해제된 그 문으로 들어간다.



즐거움의 가면



가면 4개를 중앙에 있는 기둥에 건다.



님의 가면은 어떤 가면으로도 변할 수 있다



슬픔의 가면으로 변한 님의 가면



이제 이 문을 열고 눈가림의 방으로 들어간다.



눈가림의 가면을 입수했다





문으로 들어가면 [눈가림의 방(Blinding Room)]이다. 문을 열고 들어가면 좌측에 차단같이 생긴 것이 있는데, 가운데 상자 같이 생긴 부분을 조사하면 눈가림의 가면을 입수할 수 있고, 이 방의 구석을 잘 살펴보면 영석도 입수할 수 있다. 아이템을 입수한 후에는 다시 숨은 통로로 나온다. 문을 열고 나오면 민속학자의 유령이 또 지나가고 있다. 재빨리 사진기로 찍어서 영력 점수를 얻자. 민속학자의 유령이 사라진 곳으로 가보면 작은 푸른 불덩이가 있는데, 조사하면 [실수였을지도 몰라....이 저택으로 이사 온 것은...]이라고 이야기하고 사라진다. 이 숨은 통로에서 현관으로 이어진 문은 분노의 가면이 있어야 되지만, 이동해 보면 분노의 가면이 그냥 걸려 있어서, 문을 통해 그냥 나가면 된다. 현관으로 나온 후 다음 목적지는 [악마의 입(Demon Mouth)]이다.



악마의 입으로 이동해야 된다.

이전에 큰 문에 옆에서 사진을 찍었을 때, 눈가림 의식의 가면이 나왔었는데, 지금 입수한 눈가림 의식의 가면을 그곳에 장착하러 가야 된다. 메뉴에서 지도를 보고 가장 가까운 거리를 확인해서 [악마의 입]으로 이동한다. 악마의 입으로 가기 전에 어수선한 방을 들르게 되는데 여기에서 세이브는 꼭 하고 가도록 하자. 이동 중간중간에 랜덤형식으로 유령이 출현하는 경우가 있는데, 특별히 강력한 유령은 나오지는 않으니 체력에 주의해서 처치하도록 하자. 악마의 입에 도착해 맨 아래로 내려가 큰 문의 오른쪽 옆에 있는 장치(영력이 나오고 있다)를 조사하면 이벤트신으로 전환된다.



등 뒤에 갑자기 수많은 어린 아이 유령들이 보인다.



잠시후 여자 장님 유령이 등장하고 전투시작



큰 문 앞에 서 있는 미쿠에게 갑자기 수많은 아이들의 유령이 뒤쪽에서 다가온다. 잠시 후 이 아이들의 유령은 사라져 버리고, 뒤쪽에서 여자 장님 유령이 미쿠를 공격해 온다. 이전에 이 장소에서 여자 장님 유령과 전투를 했었기 때문에, 이전에 했던 전투방법과 동일한 형식으로 처치하면 된다. 벽과 벽 사이에 숨었다가 갑자기 나타나거나, 뒤쪽에서 갑자기 습격하는 것만 조심하면 된다. 이 여자 장님 유령을 처치하면, [눈가림의 가면을....]이라는 말을 남기고 봉인되는데, 이 유령을 처치하고 나면 큰 문 옆에 오른쪽에 있는 장치에 문자가 새겨지고 그곳을 조사하면, 눈가림의 가면을 걸 수 있다. 이벤트장면으로 전환.





눈가림의 가면을 거는 미쿠.. 화면이 흑백으로 변하면서 갑자기 옆에 민속학자가 서있다.

민속학자 : 드디어 문이 열린다!

문이 열리는 순간 수많은 손이 민속학자를 문안으로 끌고 들어가 버리고, 문은 다시 닫혀 버린다.



화면 다시 전환되면 미쿠를 조작해 큰 문을 열고 안으로 들어간다. 다시 이벤트신으로 전환. 동굴의 바닥에는 민속학자의 시체가 놓여져 있다. 민속학자의 손에는 성스러운 거울의 조각이 있고, 미쿠는 이것을 입수한다. 순간 등 뒤에서 하얀색 기모노를 입은 여자(키리에)가 나타난다. 잠시 플레이를 할 수 있지만, 지금은 도망가지도 전투를 해서 이길 수도 없으니, 그냥 잠시 기다린다. 다시 이벤트 화면으로 전환. 미쿠에 앞에 수많은 죽은 영혼들이 다가오고 있다. 미쿠는 두려움에 떨지만, 등뒤쪽에 낚새를 눈치 채고 돌아보는 순간 뒤에는 키리에가 있었다. 키리에에 미쿠에게 손을 뻗고 화면이 전환되면서 이번 장은 끝난다.



수많은 악령들이 미쿠에게 다가온다.



그리고 등 뒤에는 키리에가...



- 3rd Night (대재앙)

The Calamity



미쿠는 악마의 입 입구에서 깨어난다.



양다리에 밧줄이...

3장이 시작되면, 과거의 영상들이 부분적으로 계속 보여진다.

잠시 후 미쿠가 정신을 차린다. 미쿠는 [악마의 입] 입구 앞에 있다.

미쿠 : 마후유 오빠!

잠시 후 미쿠의 양발에도 밧줄이 잠시 나타났다가 사라진다.



포착 서클 안에 한꺼번에 잡도록 하자

을 해서 숫자를 줄여나가는 방법을 사용하자. 유령을 모두 처치하고 나면, 왼쪽 방향으로 영적 반응이 감지된다. 카메라를 장착해 파인더 모드로 전환해서 아래쪽에 있는 푸른 돌들을 살펴보면, 푸른색으로 영적 반응이 감지되는 곳이 있다. 이곳을 찍으면, 민속학자 무나카타의 죽은 모습을 찍을 수 있다. 사진을 찍은 후에는 계속해서 안쪽으로 이동한다. 이동 중에 미세한 지진이 계속해서 일어난다. 이동하는 길에 바닥을 잘 살펴보면 약초와 영석이 있으니, 입수한다. 통로가 막힌 곳으로 이동하면 이벤트신으로 전환된다.



마후유의 모습이 잠시 보인다.



대재앙에 관한 문서

무너진 돌더미 사이로 마후유의 모습이 보인다.

미쿠 : 마후유 오빠, 날 못 알아보는 거야?



손으로 어딘가를 가리켜 준다.

이벤트신이 끝나고 통로가 막힌 곳을 조사하면, [재앙에 관한 일]에 대한 문서를 입수할 수 있다. 문서를 입수하고 나면 뒤쪽으로 영적 반응이 나타나는데, 뒤쪽을 보면 목이 꺾인 유령이 미쿠를 공격해 온다. 특이한 점은 없지만, 뒤쪽으로 물러날 공간이 거의 없으므로, 급속하게 다가오지 못하게 중간중간에 한번씩 염력이 다 충전되지 않아도 사진을 찍어 딜레이 타임을 만들자. 유령을 처치하고 나면, [악마의 입] 입구로 이동한다. [악마의 입구]쪽으로 나오다 보면 이벤트신으로 잠시 전환되는데, 이벤트신에서 등장한 하얀색 기모노를 입은 여자아이 유령이 가리킨 방향을 조사하면, [연구소 초안의 일부8]을 입수할 수 있다. [악마의 입] 입구에서 나오면, 사다리를 타고 올라가 복도로 나간다.



이 유령은 초반 등장시 찾기 어렵다

이 유령은 초반 등장시 찾기 어렵다. 같은 곳이 찍힌다. 문에 있는 부적을 찍어도 영적 반응은 계속해서 나온다. 뒤로 약간 물러나서 부적으로 막혀 있는 문을 바라보는 방향으로 왼쪽을 파인더 모드로 잘 찾아보면 푸른색으로 영적 반응이 나타나는 곳이 있다. 이곳을 찍으면 숨어있는 유령을 찍을 수 있는데, 이 유령을 찍으면, 문을 막고 있던 부적이 사라진다.

복도로 나가서 어수선했던 방으로 이동을 하다 보면 중간에 영적 반응이 감지된다. 이 통로에서 등장한 유령은 다른 유령과는 좀 다른데, 특별히 강하지는 않지만, 초반에 등장하면 어디에 있는지 찾기가 어렵다. 일단 사진기를 장착하지 말고, 잠시 기다렸다가, 유령의 모습을 확인한 후에 사진기를 장착해 처치한다. 대부분 앞에서 나오니, 사진기를 장착한 다음에 파인더 모드로 앞쪽 부분을 상하좌우로 둘러보는 것도 좋은 방법이다. 이 유령을 처치한 다음에 통로로 이동하다 보면, 이전에 아래에 약간 홈이 파진 기둥 아래를 살펴보면 경석을 입수할 수 있다.

복도를 통해 어수선했던 방으로 나온 후에 문을 열고 나가려고 하면 문이 부적으로 막혀 있다. 문에 있는 부적을 찍으면, 건물의 잔해더



부적으로 막힌 문을 찍으면
이런 사진이 찍힌다.



스크린샷을 참고해서 숨은 유령은 찾자



숨어 있는 유령을 찾으면
이 방을 나갈 수 있다.

문을 열고 제물의 방으로 들어간다. 제물의 방으로 들어가면, 우선은 복도로 나가는 문(칸막이로 나뉘어진 곳) 쪽 벽 끝으로 가서 약초를 입수하고 벚꽃나무의 정원으로 나가는 문쪽으로 이동한다. 문으로 이동을 하다보면, 갑자기 영적 반응이 감지되고 문으로 사라진다. 재빨리 찍어 영력 점수를 올리자.



벚꽃나무의 정원에 있는 사당이다



문을 찍으면 불상의 방 제단이 찍힌다.

문을 열고 벚꽃나무의 정원으로 이동해서 정원 안에 있는 건물의 문으로 이동하면, 문에서 영적 반응이 일어나고 있는 것을 확인할 수 있다. 사진기를 장착해 이 문을 찍으면, 어떤 장소의 제단 같은 곳이 찍힌다. 사진을 찍고 이 건물의 왼쪽 부분에 있는 큰 나무로 근처로 가면 영적 반응이 있는데, 사진기를 장착해 나뭇가지 끝 쪽을 조사하면 목을 매고 죽은 민속학자 무나카타의 아내 야에의 죽은 모습을 찍을 수 있다. 봉마의 연못



에 있는 물레방아를 가보면 거기에도 영적 반응이 있고 사진을 찍으면 숨어 있는 유령을 찍을 수 있는데, 이동 중에 스님 모습의 유령이 등장하는데, 다소 강력한 편이니, 체력과 아이템에 여유가 있는 사람만 가도록 하자. 지금 이동을 해야 되는 곳은 이전에 닮은 모양의 가면을 얻었던 [불상의 방]이다. 우선 벚꽃나무의 정원에서 저택을 바라보는 방향을 기준으로 좌측에 있는 문으로 간다.



귀신 가면을 쓰고 있는 당주의 유령

문으로 가면 아까 잠시 등장했던 귀신가면을 쓴 유령이 다시 등장한다. 재빨리 사진을 찍어 영력 점수를 얻자. 귀신가면을 쓴 유령이 들어간 문으로 들어가면 계단 복도인데, 통로를 따라 이동하다 제일 먼저 나오는 문으로 들어간다. 이 문은 이전에는 닫혀서 들어가지 못했던 문이다. 보스전이 있으므로, 들어가기 전에 사진기의 필름을 74식 필름으로 교체하고, 그동안 축적해 놓은 영력 점수로 사진기의 파워업과 보너스 기능을 정비한다. 정비가 끝났으면, 문을 통해 안으로 들어간다.



불상의 방의 제단을 조사한다.



의식용 밧줄을 입수

문을 통해 들어가면 불상의 방이다. 이전에 이가의 가면을 입수했었던 탁자의 앞쪽 벽을 조사하면, 의식용 밧줄과 [밧줄에 관한 고문서]를 입수할 수 있다. 여기에서 입수한 의식용 밧줄을 좌우측에 보이는 거대한 불상에 걸어야 되는데, [밧줄에 관한 고문서]에 나오는 형식대로 걸어야 된다. 형식은 오른팔→왼팔→오른발→왼발의 순서이다. 여기 있는 불상을 자세히 보면 양팔다리중 한가지씩은 손상이 되어 있는데 고문서에 나오는 순서대로 의식용 밧줄을 걸면 된다. 순서를 간단하게 설명하면, 의식용 밧줄을 입수한 곳에서 반대쪽을 바라보고, 가까운 곳의 오른쪽에 있는 불상→가까운 곳의 왼쪽에 있는 불상→먼 쪽에 오른쪽에 있는 불상→먼 쪽에 왼쪽에 있는 불상의 순서이다. 순서에 맞춰 밧줄을 걸면, 의식의 밧줄을 입수했던 곳의 중앙 제단의 문이 열린다.



4개의 불상에 밧줄을 걸면 된다.



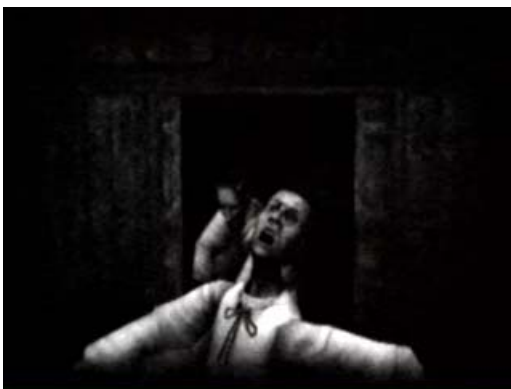
순서가 맞으면 목에 이런 반응이 있다



중앙에 있는 제단을 조사해 각석을 입수한다.

제단을 조사하면 푸른색의 각석을 입수할 수 있다. 각석을 입수하면, 이벤트신으로 전환된다. 미쿠의 등 뒤의 문이 갑자기 열리고 귀신가면을 쓴 남자와 신관이 나오는데, 귀신 가면을 쓴 남자가 신관을 잔혹하게 살해하는 장면을 보게 된다. 그리고 고개를 들어서 미쿠를 바라보는 장면이 나오고 화면전환이 되면서 바로 전투가 시작된다. 이 유령은 매우 강력하다. 칼을 휘두르는데, 칼에 맞는 타격 폭이 매우 크며, 칼에 맞으면 체력감소가 매우 크다. 또 이 유령은 포착서클에 잡혔다가도 바로 사라졌다가 미쿠의 앞쪽에서 다시 나타나 숙였다가 칼질을 한다. 이 유령을 해치우기 위해서는, 일단 부지런히 움직여야 된다. 사진기를 장착했다가 사진기에 잡히지 않으면 바로 카메라 장작을 해제하고 유령의 위치를 파악해야 된다. 그

리고 유령이 다가오면 뛰어서 피할 수 있는데, 벽에 물리지 않도록 주의해야 된다. 높은 데미지를 줄 수 있는 74식 필름을 사용하고, 순간적으로 유령을 마비시키는 [비(痺)] 기능이 있다면, 이 기능을 사용해서 유령을 잠시 딜레이 타임을 준 후 공격을 하면 된다. 또 한가지 방법은 앞쪽에서 다가오면 거의 대부분은 포착서클에서 사라진 후에 미쿠의 앞쪽에서 숙이고 나타나는 것을 역이용해 포착서클에서 사라지면, 아래쪽에 먼저 포착서클을 향하게 만들었다가 유령이 다시 나타나서 칼을 휘두를 품을 잡을 때, 염력을 충전해 큰 데미지를 입히는 방법도 활용해 볼 만 하다.



귀신 가면을 쓴 당주의 유령이 등장한다.



칼을 이용한 공격에 주의해야 된다.

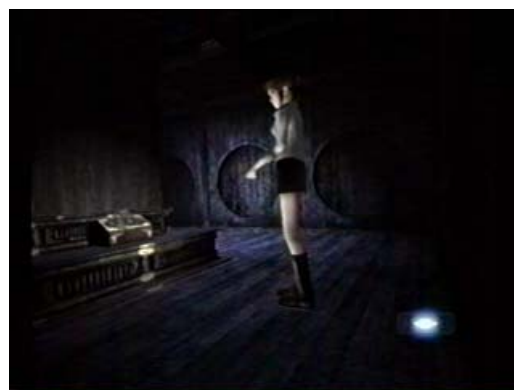
이 귀신 가면을 쓴 남자 유령을 처치한 다음에는 벚꽃나무의 정원으로 이동해, 아까 사진을 찍었던 중앙 부분에 있는 건물의 문으로 이동한다. 이 건물로 올라가는 계단의 뒤쪽에 영석이 있으니, 입수한다. 이 문을 조사하면, 5각형 퍼즐이 나온다. 퍼즐을 푸는 방법은 이전과 같고, 7번을 움직여서 성공을 해야 된다. 아래 스크린샷을 참고해 퍼즐을 풀고 문으로 들어간다.



문으로 들어오면 이곳은 [달의 사당(Moon Shrine)]이다. 중앙에 있는 소형 구조물을 조사하면, 안에 있는 [연구서 초안의 일부9]를 입수할 수 있다. [연구서의 초안의 일부]를 입수하고 나면, 갑자기 영적 반응이 감지되는데, 이 영적반응은 이 소형 구조물에 앞, 뒤, 좌, 우측면에서 나오는 것이다. 사진기로 각 면에 있는 버튼모양으로 된 부분을 찍으면, 각 면마다 특정한 장소가 찍힌다. 이곳의 봉인을 해제하기 위해서는 각 면을 찍을 때마다 비쳤던 장소를 방문해야 된다.



여기를 조사해 연구 조사서의 일부를 입수



연구서 입수 후에는 영적 반응이 감지된다.



각 면마다 이 부분을 찍어야 된다.



4개의 면에 4가지 장소의 사진이 찍힌다.



첫 번째 장소는 이 곳이다
라고 이야기하면서 봉인된다.

우선, 달의 사당에서 벚꽃나무의 정원으로 나오면 좌측부분에 아까 봤던 돌무덤이 보인다. 돌무덤 근처로 가면 [불쌍한 키리에, 하지만 문을 봉인하기 위해서는 할 수 없어...]라는 목소리가 들리면서 신관 유령이 나온다. 이 유령은 푸른색 작은 불을 던지는데, 이 불은 유도탄처럼 미쿠를 따라와서 데미지를 입힌다. 사진기로 찍으면 사라지기는 하는데, 이 푸른색 작은 불은 데미지는 크지 않으나, 염력을 충전하고 있을 때, 맞으면 충전했던 염력이 다시 0으로 돌아가니, 주의하도록 하자. 이 유령은 특별히 어렵지는 않지만, 목이 잘려 있는 상태에서는 포착서클에 잡히지 않는다는 점을 주의하면 비교적 쉽게 처리할 수 있다. 이 신관의 유령을 처치하면, 이상한 문자가 사진에 찍히고, [제물이 되기 위해서 길러지는...뱃줄의 무녀..]



부지런히 움직이면서 공격하자



아까 사당에서 봤던 문자가 찍힌다.





여기는 1337을 입력하면 된다.

유령을 처치하고 나면, 돌무덤 주위에 있는 [신관이 남긴 글1]을 입수할 수 있다. 다음으로 갈 곳은 우물이 있는 뒤뜰이다. 우물이 있는 뒤뜰로 이동 중에 나오는 물고기의 방의 퍼즐은 숫자 퍼즐을 풀어야 열 수 있다. 힌트는 [광기.. 잃어버린...명의...]으로 되어 있는데, [재앙에 관한 일]의 문서에 나오는 숫자 [1347]을 입력하면 퍼즐을 해결할 수 있다. 물고기에 방에서는 유령 2마리가 동시에 등장하는데, 문을 열고 안으로 들어가지 말고, 문만 열고 보이는 앞에 보이는 유령에게 공격을 하고 뒤로 이동한다. 이렇게 하면, 유령 1마리만 우선 복도로 따라오는데, 1마리 처치하고 나서 방안으로 이동해 나머지 1마리를 처치하는 방식으로 처리하면 된다.



우물이 있는 뒤뜰의 중간부분이다
다..]라는 이야기를 남기고 봉인된다.

우물이 있는 뒤뜰로 이동하면 우선 세이프 포인트에서 저장을 한다. 저장이 끝나면, 우물을 지나 숲속길쪽으로 걸어가다 보면, [의식은 실패다...이제 끝장이다...]라는 목소리가 들리고, 신관 유령이 등장한다. 이 신관 유령도 비교적 쉽게 처치가 가능한데, 다른 유령에 비해 포착서클에 잡히는 부분이 매우 높이 위치해 있다. 따라서 다른 유령이 포착서클에 잡힐만한 거리임에도 이 신관 유령은 포착서클에 잡히지 않는 경우가 많다. 다른 유령과의 전투때보다 좀더 거리를 확보해서 처치하면 된다. 종종 푸른색 작은 불을 사용하고, 앞쪽에 있으면 주술 같은 것으로 타격을 입는 경우가 있으니, 이 점은 주의할 필요가 있다. 이 신관 유령을 처치하고 나면, 아까와 마찬가지로 이상한 문자가 찍히고, [저주가 다가오면...모두 끝장이



이전에 각석을 입수했던 곳이다

유령을 처치한 후에는 우물 앞쪽 부근에 있는 비석을 조사하면 [신관이 남긴 글3]을 입수할 수 있다. 유령을 처치한 다음에는 나루카미 신사의 문앞에 있는 경석과 90식 필름을 입수하도록 한다. 아이템을 입수한 다음에는 갈 곳은 사각복도이다. 우물이 있는 뒤뜰에서 물고기의 방을 지나 계단복도까지 이동한다. 계단복도에 있는 불상의 방으로 통하는 문으로 들어가서 사각복도로 이동하는 코스가 가장 빠르다. 사각복도로 이동한 후에는 사각복도에 있는 작은 뒤뜰에 있는 세이프 포인트로 가서 저장을 한다. 저장을 한 후에는 이전에 황색의 각석을 입수했던 울타리 부근으로 가면 유령의 목소리가 들려오고, 곧이어 신관 유령이 나타나 공격해 온다. 이 신관의





유령도 비교적 처치하기 쉽다. 움직임은 대개 좌우측으로 크게 움직이는 것 이외에는 특별한 움직임은 없으니, 사진기를 장착하고 좌우측으로 부지런히 움직여 신관 유령을 포착서클 안에 계속 잡아 놓고, 염력이 충전되면 공격하는 형식으로 처치하면 된다. 목이 머리 위에 없으면, 포착서클에 잡히는 않으니, 그 점은 주의하자. 이 신관 유령도 처치하면 이상한 문자가 찍히고 [다시 봉인하지 않으면 늦는다...어서 서둘러...]라고 이야기를 하면서 봉인된다. 신관 유령을 처치한 후에는 신관 유령이 등장했던 울타리 부근을 조사하면, [신관이 남긴 글4]를 입수할 수 있다.



봉마의 연못에 있는 돌무덤이다

이제 남은 유령의 수는 하나인데, 이 유령은 봉마의 연못에 있다. 봉마의 연못으로 이동해서 이전에 각석을 입수했던 나무다리를 건너서 가는 돌무덤으로 가면, 마지막 신관의 유령이 [키리에, 이 세상에 왜 그렇게 집착을 한거냐...고통을 받을 뿐이다]라는 목소리와 등장한다. 이 신관유령도 다른 신관 유령과 동일한 패턴으로 처치하면 된다. 통로가 좁은 나무다리에서 전투를 하기가 불편하면 뒤로 일단 후퇴해서 넓은 공간으로 나오면 된다. 이 유령도 머리가 목에 없으면 포착서클에 잡히지 않으니, 그점은 주의해야 된다. 마지막 신관 유령을 처치하면...[미쳐버린 당주가 사람들을 죽이기 시작했다]는 이야기를 하면서 봉인된다. 유령을 처치한 후에는 나무다리 끝에 있는 돌무덤을 조사해 [신관이 남긴 글2]를 입수한다.



이제 달의 사당에서 찍었던 4가지 사진에 대한 일은 모두 해결했으니, 벚꽃나무의 정원으로 이동해 달의 사당으로 이동한다. 달의 사당에 들어가면 중앙에 있는 작은 구조물을 4면을 조사하면 버튼을 하나씩 누를 수 있다. 이 버튼은 원래는 그 면에서 찍었던 곳에서 등장한 유령을 처치하고 나서 찍힌 글자를 확인해서 입력해야 되는데, 그냥 4개중에 아무거나 눌러도 된다. 틀린 버튼을 누르면 반응이 없으니, 다른 버튼으로 바꿔서 눌러보면 된다. 4개의 버튼을 모두 누르는데 성공하면, 영적 반응이 감지되는데, 이 작은 구조물의 앞쪽으로 이동해 버튼을 누르는 장치의 아래쪽을 사진기를 장착해 살펴보면 푸른색으로 반응하는 곳이 있다. 이곳의 사진을

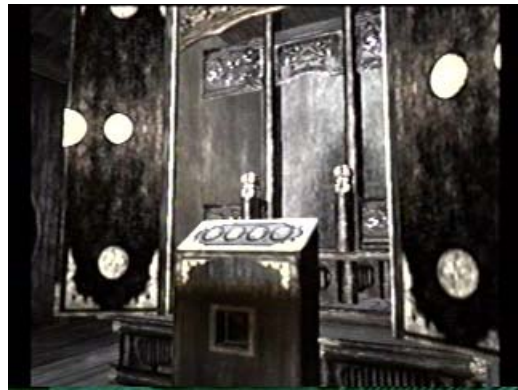




찍으면 바닥에 핏자국이 생기는데, 이 핏자국을 따라서 이동하면 된다.



처음 사진으로 찍었던 문자에 해당하는 버튼을 누르면 된다.



제단 앞쪽으로 무언가 올라온다.



사진으로 찍으면 된다.



핏자국이 보인다.

핏자국은 1층의 대문으로 최종적으로 연결되어 있으니, 핏자국을 따라 가거나, 지도에서 [대문]을 확인해서 이동하면 된다. [대문]으로 들어가면 바닥 중앙에 핏자국이 대량으로 있는데, 그 핏자국이 있는 곳으로 이동을 하면, [키리에...뱃줄의 의식을...]이라는 목소리가 들리고, 귀신의 가면을 쓴 히무로가의 당주 유령이 나타난다. 보스급 유령이니 일단 필름은 최고의 위력을 가진 90식 필름을 장착하고, 영석이 남아 있다면, 보너스 기능인 [비(痺)]를 장착해서 중간 중간에 사용하자. 이 당주의 유령은 움직임 자체는 그렇게 빠르지 않은데, 칼로 베는 공격이 위력적이고, 특히 칼을 뽑는 자세에서 순간적으로 앞쪽으로 이동해 베어 버리는 공격을 하는 경우가 있는데, 위력이 상당하므로 이걸 맞지 않도록 주의해야 된다. 당주의 유령은 부지런히 움직이면서 포착기회를 잡아 염력축적을 해서 공격하는 패턴으로 공격하면 되고, 염력충전이 되는 중간중간에 제로샷 타임이 있으니까 이 기회를 절대 놓치지 말고 제로샷을 먹이면, 생각보다 고전하지 않고 처치할 수 있다. 이 당주의 유령을 처치하고 나면 당주의 증표를 입수할 수 있다.



당주의 피는 [대문]으로 이어져 있다



당주의 유령. 칼 공격을 잘 피해야 된다.



당주의 증표를 입수했다



창고는 1312를 입력하면 들어갈 수 있다.

당주의 유령을 처치하고 난 후에는 들어왔던 문에서 우측 위쪽에 있는 선반에 있는 제단에서 영적 반응이 나오는데, 사진기 장착해 파인더 뷰 모드로 전환해서 이 선반에 있는 제단을 보면, 푸른색 영적 반응이 나오는 곳이 있고, 이것을 찍으면 당주의 유령의 모습을 찍을 수 있다. 또, 들어온 문의 반대쪽 벽 쪽에 있는 문앞을 조사해 74식 필름과 성수를 입수할 수 있으며, 여러 개의 문이 있는 중간 공간에 있는 14식 필름을 입수할 수 있다. 이제 달의 사당으로 이동해야 되는데 이동하기 전에 지금 있는 [대문]에서 복도로 나와 이 복도에 있는 창고로 가서, 성수와 영석 2개, 그리고 2층에 있는 약초를 입수하자. 이 창고로 들어가기 위해서는 원형 숫자 퍼즐을 입력해야 들어갈 수 있는데, [재앙에 관한 일]에 대한 문서에 나오는 **[1312]**를 입력하면 들어갈 수 있다.

이제 달의 사당으로 이동하면 된다. 달의 사당으로 들어가면, 중앙에 있는 작은 건축물을 앞부분을 조사하면, 방금 입수한 당주의 증표를 사용하는데, 이 당주의 증표가 받침대에 꽂히면 작은 건축물이 뒤로 제껴지면서 숨겨져 있던 달의 우물이 나타나게 된다.



당주의 증표를 사용하면 달의 우물로 갈 수 있다.



달의 우물 아래에는 여자아이의 해골이...



달의 우물이 나타나면, 이벤트신으로 전환되고 미쿠가 아래로 내려간다. 달의 우물로 도착한 미쿠는 주위를 둘러보는데, 문이 하나 있고, 벽쪽에 하얀색 기모노를 입은 여자 해골이 있다. 이 여자 해골 앞에 성스러운 거울의 조각이 있는데, 이것을 입수하면 다시 이벤트신으로 전환된다. 성스러운 거울을 손에 잡은 미쿠에게 과거의 영상이 떠오르는데, 이 영상은 금기의 의식의 한 장면이다. 잠시후 이상한 눈치를 채고 돌아본 미쿠의 등뒤에서 키리가 서서히 올라온다. 미쿠는 사다리로 올라가 도망을 치기 시작하고 그 뒤를 키리가 쫓아온다. 거의 다 올라왔을 무렵 미쿠는 위기의 순간을 맞지만, 우물위에서 하얀색 기모노를 입은 여자 아이의 유령이 손을 내밀고, 그 손을 잡으면서 화면 전환이 되고, 이번 장은 종료된다.

여자 목소리 : 부탁이야. 이제 그만둘 수 있게 날 막아줘....



- Final Night (키리에)

K i r i e



미쿠가 눈을 뜨면 하얀 기모노를 입은 여자아이가 앞에 있다



거문고를 가리키는 여자아이 유령



미쿠가 정신을 차리면 앞쪽에 하얀색 기모노를 입은 여자 유령이 서 있다.

미쿠 : 넌 도대체 누구야?

이 여자아이 유령은 거문고를 가리키고 곧 사라져 버린다.

플레이가 시작되는 곳은 2층의 거문고의 방이다. 거문고가 놓여 있는 곳의 병풍 뒤에 있는 탁자를 조사하면 거문고의 악보를 입수할 수 있다. 거문고의 악보를 입수한 후에는 거문고를 조사하면 미쿠가 거문고를 치고, 미쿠의 뒤편에 벽장문이 열리면서 숨겨진 통로가 나타난다. 숨겨진 통로를 통해서 위로 올라가면, 이 저택의 [다락방(Mansion, Attic)]이다. 여기 통로는 외길이니, 앞쪽으로 쭉 이동하면 된다. 통로를 이동하다보면 중간에 빛이 새어 나오는 곳이

거문고를 치면 숨겨진 문이 열린다.
있는데, 이곳을 조사하면 미쿠가 구멍을 통해 아래층을 내려다본다.



바닥에 구멍이 나있는 곳을 조사하자



갑자기 유령이...



잠시 후 구멍을 통해 갑자기 유령의 모습이 보이고, 유령과의 전투가 시작된다. 이 유령은 이전에 몇 번 나왔던 머리만 있는 유령인데, 직선적인 움직임으로만 다가오므로, 사진기를 장착해 파인더 뷰 모드로 전환해서 뒤로 조금씩 물러나면서 염력을 충전했다가 공격하면 된다. 다가오는 속도가 가속이 붙으니, 여의치 않으면, 염력을 충전되지 않아도 그냥 공격해서 딜레이 타임을 만들도록 하자. 이 유령을 처치하고 나서도, 컨트롤러에 미세한 진동이 있는데, 아까 바닥으로 빛이 나온 곳에서 통로가 꺾이는 부분까지 파인더 뷰 모드로 이동하면서 천장 쪽을 조사하면, 숨어 있는 유령을 찾아서 찍을 수 있다. 사진을 찍은 후에는, 통로가 꺾어지는 부분에 있는 약초를 입후사고, 계속해서 앞으로 이동한다. 통로를 이동하다가 문이 나오는 부근에 벽도 구멍이 나 빛이 새들어 오는데, 여기를 조사하면, 미쿠가 구멍을 통해 엿보게 된다. 방안에는 하얀색 기모노를 입은 여자가 죽고 싶지 않다고 호느끼다가 사라진다.



이 곳에도 구멍이 나 있다



죽고 싶지 않아....

문으로 들어가 계속해서 앞으로 전진하면 다시 문이 나오는데, 이 문으로 들어가면 불상의 방의 천장 대들보이다. 대들보를 이용해 반대쪽에 있는 문으로 이동한다. 중간에 세이프 포인트가 있으니 필요하면 저장을 하도록 하고, 근처에 90식 필름과 석경이 있으니, 잊지 말고 입수하도록 한다.



90식 필름 입수하는 곳



석경 입수하는 곳

대들보로 이동해 반대쪽 문으로 들어가면 이벤트신으로 전환된다. 여기는 2층에 있는 [감옥(Dungeon)]인데, 감옥 안에는 하얀 기모노를 입은 여자아이가 양팔이 묶인 채 앉아 있다가 사라진다. 이벤트신이 끝나고 플레이가 시작되면, 감옥에 있는 문을 통해 안으로 들어간다. 문의 앞쪽에 있는 서랍장과 안쪽에 있는 탁자를 조사하면 키리에의 일기를 입수할 수 있고, 창문쪽 아래에서는 성스러운 거울의 조각과 키리에의 비너를 입수할 수 있다. 비너를 입수하면 잠시 이벤트신으로 전환되는데, 과거의 키리에의 모습과 마후유를 담은 어떤 남자의 다정스런 모습이 비친다. 아이템을 모두 입수하고 감옥문을 나오면 반대쪽 문으로 하얀색 기모노를 입은 여자아이의 유령이 문으로 나간다. 이 유령이 사라진 문으로 이동하다가 보면, 갑자기 거울에서 키리에가 등장하고 화면이 흑백으로 변한 상태에서 미쿠를 뒤쫓아 온다. 지금은 키리에를 상대할 수 없으니, 문을 열고





도망간다.



감옥 안에는 하얀색 기노모를 입은 여자 아이 유령이 나타났다 사라진다.



이곳을 조사하면 성스러운 거울의 조각과 키리에의 비녀를 입수할 수 있다



키리에의 비녀에 남아 있는 과거영상 마후유와 닮은 남자가 보인다...

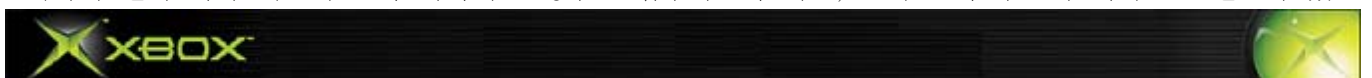


여자 아이 유령은 문으로 사라진다.



거울에서 키리에가 나온다. 무조건 도망...

문을 열고 나오면, 계단 복도인데, 2층에 있는 대기실로 통하는 문 쪽으로 뛰어서 이동한 후 문을 통해 대기실로 들어가자. 문으로 들어와 바로 보이는 서랍장을 조사하면 [키리에의 일기]를 입수할 수 있다. 키리에의 일기를 입수했을 때쯤 되면, 화면은 원래상태로 돌아와 있고, 키리에의 더 이상 쫓아오지 않게 된다. 다시 계단복도쪽으로 나와서 1층으로 내려가 불상의 방으로 이동한다. 불상의 방에서 문의 왼쪽에 있는 제단을 조사하면 신관의 각서를 입수할 수 있다. 신관의 각서를 입수한 후에는 벚꽃나무의 정원으로 이동해 달의 사당에 있는 달의 우물을 통해 지하로 내려간다. 지하로 내려가면 이전에 보았던 하얀 기노모를 입은 여자 해골을 조사하면 키리에의 비녀를 쫓게 되는데, 비녀를 쫓고 나서는 여기에 있는 돌의 문을 열 수 있게 된다. 문으로 들어가기 전에 여자 해골의 왼쪽 바닥에는 성수를 입수하도록 하고, 문의 왼쪽 부분에 세이프 포인트가 있으





니, 꼭 세이브를 하고 진행하도록 하자. 문으로 나오면 문의 왼쪽으로 길이 길게 나 있다.



불상의 방에서 신관의 각서 입수



달의 우물에서 키리에의 비녀를
사용한다.

여기부터는 외길이라서 길을 잃어버리거나 할 일은 없다. 우선 문으로 나와서 오른쪽 벽 구석을 조사하면 약초를 입수할 수 있다. 이제 길을 따라 전진만 하면 된다. 앞으로 가다보면 중간에 지진이 잠깐잠깐 일어난다. 그리고 중간에 의식을 행하러 가는 사람들의 과거 영상이 보이고, 중간에 키리에가 있는 이벤트신을 볼 수 있는데, 이 이벤트신이 끝나면 두 마리의 유령이 공격해 오니 주의하도록 하자. 일단 전투가 시작되면, 두 마리 유령을 한 방향으로 놓을 수 있게 뒤로 빠르게 이동을 하던지, 아니면, 앞쪽에서 등장하는 유령에게 일단 사 진기로 공격을 해서 딜레이 타임을 만들고, 앞쪽으로 이동해서 뒤로 돌아 유령을 상대하는 방법을 사용하면 유용하게 처리가 가능하다. 다른 유령에 비해 좌우로 도는 폭이 다소 크니, 염력이 다 충전되지 않더라도 계속해서 연속적으로 공격을 하면 어렵지 않게 처치가 가능하다.



의식을 행하러 줄지어가는 사람들...



이 유령은 높이 날라 다니니 조준시
주의하자

유령을 처치했으면 계속해서 앞으로 전진해 이동한다. 중간에 오른쪽 부분에 37식 필름이 있으니 입수 하고, 문의 앞쪽에는 마후유 오빠가 남긴 메모를 입수한다. 아이템을 입수한 후에는 앞쪽에 있는 문을 열고 들어간다. 문을 열고 들어가면 밧줄의 제단인데, 밧줄의 의식에 사용했던 양팔과 양다리, 목을 찢을 때 사용하던 기구가 놓여져 있고 당시 행해졌던 의식의 과거 영상을 미쿠는 보게 된다. 다시 플레이 화면으로 전환되면, 영적 반응이 감지되고 유령이 공격해 온다. 이 유령은 바닥 쪽에서 나타나는데, 거의 움직이지 않는다. 사라졌다가 미쿠의 뒤쪽에서 나타나는 것만 반복하니, 쉽게 처치할 수 있다. 유령을 처치한 다음에는 앞에 있는 문을 열고 진행한다. 문을 열고 들어가면 통로에 밧줄이 좌우측으로 가지런히 매달려 있다. 문의 오른쪽 부분에 약초가 있으니 입수하고, 계속해서 앞으로 이동한다. 이 통로의 중간쯤에 가다보면, 영적 반응이 감지되는데, 바로 뒤를 돌면 아까 밧줄의 제단에서 처치했던 유령이 다시 빠른 속도로 다가온다. 속도가 꽤 빠른 편이니, 염





빠른 속도로 미쿠를 쫓아온다.

력을 충전해서 하는 공격보다는 앞으로 다가오지 못하게 공격을 한 후 공격을 받은 유령의 딜레이 타임이 끝나면 바로 또 공격하는 패턴으로 처리하면 된다. 유령을 처치했으면 앞쪽에 있는 문으로 들어가자. 마지막 보스전이다. 모아둔 영력 점수를 이용해 카메라의 파워업을 해두고, 필름은 가장 강력한 90식 필름을 장비해 놓자. 모든 준비가 완료되었다면, 이제 마지막 문을 열고 안으로 들어가자.



의식은...실패했고 재앙을 불러왔다..



이 곳을 조사하면 이벤트신으로 전환된다.

문으로 들어가면 바로 이벤트신으로 전환된다. 과거 영상은 빗줄의 의식을 보여주는데, 빗줄의 의식이 실패해 의식에 참여했던 모든 사람이 죽고, 귀신가면을 쓴 당주 혼자만이 살아남는 모습을 볼 수 있다. 이벤트신이 끝나면 앞쪽으로 이동해, 중앙에 있는 돌로 이동하면 이벤트신으로 다시 전환된다. 마후유가 보이는데, 잠시 후 마후유를 등뒤에서 키리에가 껴안는다. 마후유는 미쿠를 부르지만, 키리에 [이제 영원히 함께...]라고 이야기한 후에 마후유와 자신의 몸 안으로 집어넣어 일체화 시켜 버린다. 미쿠가 안돼 라고 소리 지르면서 키리에와의 전투가 시작된다.





미쿠를 부르는 마후유



키리에가 몸속으로 빨아들여 버린다.

키리에와의 전투는 비교적 단순한 패턴으로 이뤄진다. 키리에의 움직임이 빠르고, 대개 좌우측으로 사라졌다 다시 나타났다가 하는 정도로만 움직인다. 문제는 이 장소에서 주기적으로 일어나는 지진인데, 이 지진이 일어나는 시간 동안은 포착서클로 조준이 불가능해 키리에에게 데미지를 줄 수 없다. 지진이 일어나면, 일단 사진기 장착을 해제하고, 키리에의 위치를 확인하면서 도망쳐야 된다. 참고로, 키리에의 몸에 조금이라도 닿으면 그대로 게임오버가 되니 주의하자. 경석을 보유하고 있으면, 키리에에게 닿더라도 한번은 되살아날 수 있다. 키리에의 내구력이 강해 가장 강력한 90식 필름이라고 해도 데미지를 거의 입지 않는다. 90식 필름을 장착한 상태에서 제로샷을 노려야 된다. 지진이 일어나는 타이밍만 아니라면, 비교적 쉽게 포착 서클 안에 넣고 염력을 충전한 상태에서 나오는 제로샷으로 공격이 가능하다. 키리에와의 전투에서 승리하면 잠시 이벤트신으로 전환된다. 키리에가 사진기 안으로 봉인되지만, 사진기가 견디지 못하고 폭발해 버린다. 폭발로 잠시 쓰러진 미쿠의 눈에는 앞쪽에는 깨진 사진기가 보이고, 뒤쪽에는 키리에가 다시 부활해 있는 모습이 보인다.



피할 때에는 지진을 주의한다.

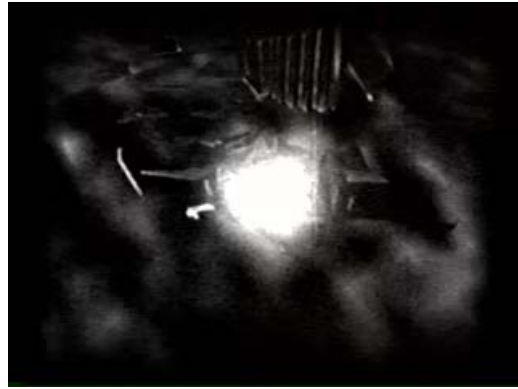


강력한 키리에. 가능한 염력을 충전해서 공격하고 제로샷을 노린다.

키리에가 미쿠를 공격하려는 순간 하얀색 기모노를 입은 어린 아이 유령(어린 키리에)이 등장해 깨진 사진기를 가리킨다. 사진기가 깨진 곳에는 마지막 성스러운 거울의 조각이 있었다. 이 사진기의 불가사의한 힘은 이 성스러운 거울조각이 안에 있었기에 생긴 것이었다. 이벤트신이 끝나면, 앞에서 키리에가 다가오고 있으니 바로 뒤로 돌아 도망친다. 사진기가 깨진 곳의 성스러운 거울의 조각을 입수해야 되는데, 사진기는 중앙에 있는 돌의 앞부분에 있다. 깨진 사진기를 조사하면 마지막 성스러운 거울의 조각을 입수하고, 이 성스러운 거울의 조각은 하나의 완전한 성스러운 거울로 완성된다. 거울이 완성되었으면, 중앙에 있는 돌의 뒤쪽으로 이동해 돌에 무늬가 새겨진 부분을 조사하면, 이 돌에 성스러운 거울을 꽂으면서 이벤트신으로 전환되고, 이후 대망의 엔딩으로 이어진다.



키리에를 봉인하자 힘을 못이겨
사진기는 부셔져 버린다.



사진기 안에 마지막 성스러운
거울의 조각이 있었다.



부서진 사진기는 스크린샷에서
플레이어가 서 위치에 있다.

성스러운 거울에서 빛이 나면서 키리에를 뒤덮고 있던 악령들이 모두 악마의 문안으로 빨려 들어가고, 안에 있던 키리에와 마후유도 서로 분리된다.

미쿠 : 마후유 오빠, 다행이야

키리에 앞에 어린 모습의 키리에가 다가온다.

어린 키리에 : (악마가 빨려 들어간 악마의 문을 가리키며) 자신의 사명을 잊지마...

지옥의 문쪽으로 걸어가는 키리에, 그 모습을 보고 어린 키리에의 유령은 사라진다.

키리에 : (열린 악마의 문을 닫고) 이 문을 닫아 놓는 것이 제 사명.....(스스로 밧줄에 매달려 지옥의 문을 봉인한다) 문은 제가 막겠습니다. 당신들은 어서 도망치세요.

마후유 : 하지만 당신은....?

키리에 : 이렇게 하지 않으면, 저주의 재앙은 또다시 똑같이 일어나게 돼 버립니다... 고마워요... 이젠 그 추억만으로도...

미쿠 : 오빠, 빨리...

마후유 : 미쿠, 난 여기 남아야만 된다.

미쿠 : 무슨 소리야, 오빠.

마후유 : 나만 할 수 있는 일이 있다....미쿠 너만 돌아가...



키리에에게 다가가는 동안 계속해서 그녀의 비명을 들었다...도와주세요라는 비명을...
 밧줄의 무녀로서 문을 봉인해야만 되는 운명....사랑하는 사람과 함께 있고 싶어했던 마음...
 그 순간, 그녀는 두가지 생각으로 나뉘어져 버렸다. 그것이 이 저주를 부르고 만 것이다...
 악령을 뒤집어쓴 그녀의 영혼은 다른 사람에게도 자기와 같은 존재를 존재가 되었다..
 악령으로부터 벗어난 지금의 그녀는 밧줄의 무녀로서 자신의 사명을 다하려고 하고 있다..
 그녀의 영혼은 앞으로도 영원히 저 문을 봉인해야만 해...
혼자서....그 아픔을 느끼면서....
 그 아픔을 조금이라도 덜어주기 위해서...그녀가 바라는 것이 조금이라도 이뤄질 수 있다면...
 난 그녀의 옆에서 조금이라도 힘이 되고 싶다...

....미쿠....

정신을 차린 미쿠는 히무로저택의 문앞에 누워 있다가 깨어난다..
 저택의 하늘위로 푸른 불덩이들이 올라가기 시작한다...
 미쿠 : 영혼들이 돌아가고 있어..





(마후유 : 미쿠, 왜 내가 여기에 오게 되었는지...이제는 알 수 있을 것 같아...미쿠.. 정말 고마웠어...)

.....그 날 이후부터 제게는 보여서는 안 될 것들이 보이는 일은 일어나지 않았습니다...

- The End

■ 클리어후의 특전

게임을 1회 클리어 하면 배틀모드와 사운드 테스트가 추가된다. 배틀모드는 미니게임과 같은 형식으로 진행되며, 클리어 타임과 유령에게 준 데미지로 랭킹이 매겨진다. 사운드 테스트에서는 이 게임에 등장하는 배경음악을 모두 들어볼 수 있는 모드이다. 1회 클리어 하면 나이트메어 모드가 추가되는데, 이에 대한 것은 앞부분에 나온 설명을 참고하자. 또한 사진기에 스페셜 기능이 추가되며, 코스튬을 선택할 수 있게 된다.



Notebook

키리에의 일기1(Kirie's Diary)

창문에서 밖을 보았을 때 정원을 거닐고 있는 한 남자를 봤다. 그는 이곳을 보지 못한 채 그저 천천히 정원의 나와 산을 바라보고 있었다. 그 사람은 오늘도 정원을 걷고 있었다. 딱 한번뿐이었지만, 이쪽을 바라보며 내게 손을 흔들어 주었다. 난 왠지 모르게 얼굴이 붉어져 숨고 말았다. 다른 사람들에게 이 일을 이야기했더니 아주 심하게 혼이 났고, 한동안 밖을 볼 수 없게 되어 버렸다.

키리에의 일기2





오늘은 밖으로 산보를 가는 날이다. 저택의 안뜰을 걷고 있는데, 안뜰에서 그 사람이 나왔다. 여기에 온 이후 처음으로 외부 사람과 이야기를 할 수 있었다. 정말 재미있었다. 그가 나를 만나러 왔다. 나를 방에서 꺼내준 뒤 밖에서 수많은 꽃들의 이름을 알려 주었다. 나로서는 처음 일이었기 때문에, 또 얼굴이 붉어졌다. 하지만 이번에는 숨고 싶지는 않았다.

키리에의 일기3

오늘도 그는 나를 찾아왔다. 신관님이 정원에 나오면 안 된다고 이야기해서, 우리는 방안에서 많은 이야기를 나누었다. 그는 바깥 세상에 대해 많은 이야기를 들려 줬다. 이 사람과 함께 있으면...정말로...정말로...기쁘다. 그와 정원을 거닐었다. 매우 아름다운 벚꽃...그 사람과 만난 이후로 나는 많은 일을 알게 되었다. 이제 혼자 있어도 외롭지 않다.

키리에의 일기4

그가 오지 않은지 벌써 5일이나 지났다. 신관님에게 물어봤더니 고향으로 돌아갔다고 했다. 왜...갑자기....조금만 지나면 만날 수 없게 되버리는데... 그에 대한 꿈을 꿔다. 슬픈 눈으로 나를 본다. 무언가 전하고 싶은...슬픈 눈으로... 그 사람은 고향으로 돌아간 게 아니었다. 신관님들에게..... 어째서....

키리에의 일기5

내가 무녀가 되어야 되기 때문에... 신관님들은 그 사람을 죽이고 만 것이다. 나 때문에 그가 죽고 말았다.... 나 때문에... 함께 있고 싶었다... 영원히 함께 있고 싶었다... 단지 그것뿐이었는데...

키리에의 일기6

이제 곧 밧줄의 의식이 시작된다. 당주님과 신관들은 목욕을 하고 있었다. 의식을 위해 일족의 모든 사람들이 이 저택에 모인 것 같다. 언제나 외롭고 쓸쓸하던 이 저택이 오늘만은 조금 소란스럽고 북적거린다. 신관님 중 한 분이 나를 계속 바라보고 있었다. 매우 슬픈 눈이었다. 난 밧줄의 무녀이다...중요한 사명을 다하지 않으면.... 하지만, 지금의 이런 내가 무녀로서의 자격이 있을까? 살아간다는 것의 기쁨을 알게 돼버린 내가... 아무런 상관도 없는 그 사람을 끌어들이고만 내가...

마후유 오빠의 노트 (Mafuyu's Notebook)

히무로 저택에 대한 조사.

히무로 저택은 예전엔 광대한 토지를 소유한 지주의 집이었다. 뿐만 아니라, 이 지방의 제사에서든 어떤 역할도 담당해, 특별한 의미를 가진 저택이라고 들었다. (이 제사에 관해 적혀 있는 서적은 발견하지 못했다) 이 히무로가의 마지막 당주는 집안 식구를 모두 살해했다고 전해지고 있다. 또, 이곳에 살고 있었던 일가가 행방 불명 되버리는 등 계속해서 사건이 이어졌기 때문에, 지금은 찾아오는 사람도 없이 폐허로 남아있다. 제사에 대한 자세한 내용이 없는 이유도, 이곳의 정확한 위치가 나온 자료가 없는 이유도 이런 것 때문인 것 같다.

9월 24일

이 저택에 들어오고 나서부터 이상한 느낌이 들기 시작했다. 나에게 어떤 일이 일어나지 않을까 하는 느낌이 들기 시작했기 때문에, 우선 이 메모리를 남긴다. 어서 타카미네씨 일행을 찾지 않으면....

마후유 오빠가 남긴 메모1 (Mafuyu's Note)

정신을 잃었던 것 같다. 아쉽게도 타카미네씨는 손을 쓸 수 없었다. 조금만 더 빨리 알았더라도... 이 저택의 영혼은 강력한 힘을 가지고 있다. 어딘가에 이 저주의 원흉이 되는 존재가 있는 것 같다. 지금부터 그 존재를 찾아야겠다.





마후유 오빠가 남긴 메모2

저택이 어딘가 변하고 있다. 아마도 영혼들이 나를 과거로 유인하고 있는 것 같다. 영혼의 힘에 의해 저택의 일부가 과거의 모습으로 돌아가 당시의 영혼들이 움직이기 시작했다. 이 저택에 무언가 있다는 이야기인가? 영혼들은 그것을 내게 보여줬지만, 도대체 어떻게 하라는 것인지?

마후유 오빠가 남긴 메모3

그 하얀 기모노를 입은 여성에게서는 굉장히 강력한 사념을 느꼈다. 아마 그녀가 이 저택에 걸린 저주의 원흉인 것 같다. 이 저택의 희생자를 더 이상 늘리면 안되기에 그녀를 막아야 할 것이다. 그녀가 이 세상에 가진 한에 대해서 알아봐야겠다. 한번 잡았던 나를 놓아준 이유... 그것이 어떤 단서가 될지도 모르겠다.

마후유 오빠가 남긴 메모4

눈이 안보이는 여자 영혼은 소리에만 강력하게 반응을 보이는 것 같다. 소리를 내지 않으면 무사히 넘어갈 수 있다.

마후유 오빠가 남긴 메모5

미쿠에게

이상한 일이지만, 미쿠의 모습을 볼 수 있었다. 하지만 아무리 뒤쫓아가도 금방 사라져 버렸다. 아마 이 곳의 시간이 일그러져 서로 만날 수 없는 것 같다. 내가 걱정되어서 온 건가? 만약 이 메모를 읽게 되면 좀더 분발해서 협력해 줘. 히무로가의 저주의 원인은 키리에라고 불리는 여자다. 어떤 의식에서 산 제물이 된 여자의 슬픈 기억이 지옥에서 흘러나온 악의 기운과 만나 모든 것을 저주하는 존재가 된 것 같다. 아마, 그녀가 사랑했었던 사람은 나와 비슷하게 생긴 사람이었던 것 같다. 그녀와 마주치게 되면서 그걸 알게 되었다. 난 이대로 그녀를 만나러 갈 거다. 그렇게 하지 않으면 이 저택은 계속해서 더 많은 희생자를 낳게 될 것이다..... 키리에는 산 제물이 된 자신의 운명을 원망하지만, 무너로서 자신의 일을 다하지 못한 것을 후회하고 있다. 어린 아이의 모습을 한 키리를 만난 것 같은데, 그녀는 도움을 구하고 있어. 그래서 두 개의 마음으로 나누어진 것 같다. 키리를 구할 수 있도록 바란다. 성스러운 거울로 봉인해야만 한다....

마후유 오빠가 남긴 메모6

어머니가 유품으로 남겨준 사진기에 약간 걱정이 되는 부분이 있다. 사진기는 어머니의 유품이지만, 원래의 미코토 할머니의 것이었다. 할머니가 우리 집안의 양녀로 들어왔을 때, 유일하게 가지고 계셨던 물건이었다. 이 저택에서 발견한 문서에는 미코토라는 소녀가 이 저택에서 불가사의한 힘을 가진 사진기를 발견했다는 내용이 있다. 그리고 미코토의 어머니이자, 민속학자의 아내였던 사람은 우리 어머니와 같은 방법으로 죽은 것 같다. 어머니는 사진기의 영력을 견디시지 못하다가 발작을 일으켜서 돌아가셨다. 그 물건이 서로 같은 거라고 하면... 자세한 것은 모르겠다. 하지만, 그 사진기는 이 저택의 저주와 깊은 관련이 있는 것 같다.

신관이 남긴 글1 (Priest Writings)

그 젊은 남자 손님을 만난 뒤로 키리에가 변하기 시작했다. 아마 그 젊은 남자에게 어떤 감정을 느끼기 시작한 것 같다. 이 일로 현세에 대해 집착을 해 버리면 무너로서의 힘을 잃어버릴지도 모르겠다. 가능한 한 빨리 손을 써야 될 것 같다....

신관이 남긴 글2

당주님의 명령을 받고 그 젊은 남자 손님을 살해했다. 키리에에게는 고향으로 돌아갔다고 이야기했다. 키리에에게 들키지 않도록 사체는 이곳에서 멀리 떨어진 다른 곳으로 가져가야겠다. 불쌍하지만 어쩔 수 없다. 이것도 밧줄의 무너를 지키는 우리들의 사명인 것이다....





신관이 남긴 글3

당주님의 판단이 틀렸다. 키리에는 그 젊은 남자 손님을 살해한 일에 대해 알아 버리고 말았다. 키리에는 기가 죽어 불안정한 상태. 의식의 날은 점점 다가오고 있다....아무 일 없었으면 좋겠는데...

신관이 남긴 글4

의식은 실패했다. 저택은 악의 기운으로 가득찼다. 당주님은 악의 기운으로 인해 미쳐버렸다. 저주를 불러일으킬 줄은... 이제 모든 것이 끝이다. 문이 완전히 열리기 전에 그 문을 닫지 않으면 엄청난 재앙이 일어나 버릴 것이다.

오래된 일기의 일부1 (Old Dairy Scrap)

5월 20일

드디어 히무로가의 저택으로 이사를 왔다. 마을 사람들에게 허락을 받는 것이 정말 힘들었지만, 생각대로 이곳은 공기가 좋은 선물이 될 것 같다. 딸 미코토도 이곳이 맘에 드는 듯 오자마자 이곳의 아이들과 친구가 되었다고 이야기한다. 야에는 이 낡은 저택이 무언가 기분이 나쁘다고 이야기하고 있지만, 연구가 끝나면 좀더 살기 편하게 수리를 할 생각이다. 무엇보다 좋은 건 이 저택에 있으면 연구를 위해 밖으로 나갈 필요가 없다는 것이다. 모든 것이 이 저택 안에 있으니... 언제라도 야에의 옆에 있어줄 수도 있고...

오래된 일기의 일부2

6월 13일.

미코토가 기묘한 사진기를 주워왔다. 이 저택 안에서 귀신놀이를 하다가 발견한 것 같다. 이 저택의 어디에서 발견한 것인지 물었지만, 하얀색 기노모를 입은 소녀에게 받았다고 대답할 뿐 정확한 것은 알 수가 없었다.

6월 14일.

어제 발견한 사진기를 조사했지만, 특별히 특이한 점은 발견하지 못했다. 아마 이 저택을 조사하러 왔었던 다른 사람이 잊어버리고 간 것은 아닐까 생각된다.

6월 15일

오늘은 날씨도 좋고, 야에의 상태도 좋은 것 같아 가족 셋이서 산으로 산책을 나갔다. 야에는 오랜만의 외출을 즐기는 것 같았다. 미코토가 주워온 사진기가 맘에 들었는지 계속해서 사진을 찍고 있었다.

여자가 남긴 유서 (Yae's Ceath Note)

여보, 모든 것이 제 실수예요... 그날 미코토가 그 카메라를 사용하게 내버려뒀기 때문이에요. 악령들이 우리들에게서 그 아이를 뺏아갔어요....모든 것이 제 잘못이에요. 미안해요...

여자가 쓴 일기의 조각1 (Lady's Dairy Scrap)

6월 18일

이 사진기에는 무언가 기묘한 힘이 있는 것 같다. 보이지 않는 것이 찍혀 있다든지... 미코토가 사진기를 돌려달라고 조르고 있다. 그것이 무언이지는 알 수 없다. 하지만 이 아이가 봐서는 안 될 것 같다. 이 사진기에 대한 일은 잊어버렸으면 좋겠는데... 무언가 좋지 않은 예감이 든다.

여자가 쓴 일기의 조각2

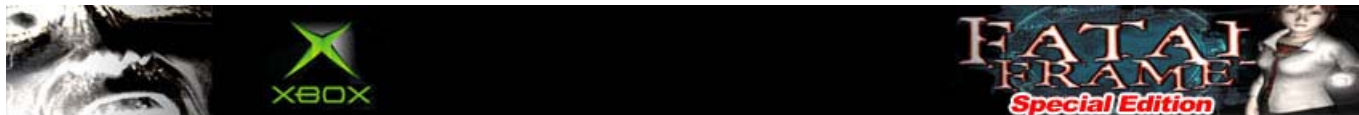
6월 24일

미코토가 돌아오지 않았다. 친구와 귀신놀이를 한다고 했지만, 집밖으로는 나가지 않았을 텐데... 그 사진기를 가지고 갔다....미코토의 친구들 4명도 돌아오지 않았다니, 혹시 귀신에게 잡혀간 것은 아닐까?

6월 27일

미코토가 사라진지 3일이 지났다. 이 저택에 이사 온 뒤로는 모든 것이 이상해졌다. 그 사진기를 발견한 뒤로





는... 나도 이상해진다면 좀더 편해질 수 있을지도....나는 이제...사진기가 없어도 보인다....

어린 아이의 글 (Child's Writing)

미코토. 빨리 찾아줬으면 좋겠다...술래인데 먼저 가버린 건 아닌지? 미코토는 날 어떻게 생각하고 있는걸까? 날 찾으러오면 물어봐야겠다.

검은 수첩의 일부1 (Black Note Scrap)

다음 작업 계획 - 타카미네 준세이

시골에 있는 한 마을에서 일어난 연속된 변사사건. 연속해서 발견된 참혹한 시체. 이 지방의 전통적인 잔혹한 제사를 훔쳐 낸 사건. 자기 만족감을 위해 살인하는 남자의 행동과 그 전설의 기묘한 일치. 점점 더 전설을 파헤쳐 가는 남자. 그것과 병행하게 진행되는 전설 속의 세계를 무대로 한 이야기. 지진에 의해 발견된 과거의 기록들... 이야기는 과거와 현재의 경계를 잃어간다...

7월 24일 히무로 저택에 대하여

히무로 저택은 이 지방을 통치한 대지주의 저택이라고 되어 있지만, 좀더 오래 전으로 거슬러 올라가면 이 지방에 전해지는 어떤 제사를 지내기 위한 신전 같은 곳으로 지어진 그런 장소라고 적혀 있다. 하지만 그 당시 사람들은 그 제사를 숨겨왔고, 그 제사에 대해 입에 담는 것조차도 금기시 했다. 현재 그 제사에 대한 기록은 일부를 제외하면 거의 남아있지 않다.

검은 수첩의 일부2

9월 13일 9:30

오가타씨의 시체를 발견했다. 양팔, 양다리, 목이 다섯 갈래로 찢겨져 있었다. 이전에 이 지방에서 일어났던 변사사건과 동일한 것으로 봐도 무리가 없다....떨어진 그의 사진에는 양팔, 양다리, 목에 밧줄과 같은 것이 찍혀 있었다. 이 지방의 전설에 나오는 양팔, 양다리, 목에 밧줄이 걸린 무녀와 어떤 관련이 있는 것일까...?

9월 13일 12:10

토모에의 상태가 이상해졌다. 조금 전부터 계속해서 이상한 말을 중얼거리고 있다. 밧줄...거울... 오가타씨가 그렇게 죽은 모습을 봤으니 어쩌면 미치는 것이 당연한 것일지도...

검은 수첩의 일부3

9월 13일 15:00

토모에의 상태는 계속해서 악화되고 있다. 몸의 경련이 멈추지 않고, 무언가 계속해서 똑같은 말을 반복해서 중얼거리고 있다. 심령현상이든 뭐든 아무튼, 이곳을 빠져나가는 것이 좋을 것 같다. 토모에가 움직일 수 없어, 우선은 나 혼자서 출구를 찾아보기로 했다. 이대로 기다리고 있는 다고해도 아무도 오지 않을 테니...

검은 수첩의 일부4

9월 14일 10:00

토모에가 키리에라는 이름을 불렀다. 그 여자의 외모는 전설에 나오는 밧줄의 무녀와 동일하다. 그리고 토모에, 오가타씨의 살해방법도 전설에 나오는 것과 유사하다. 그녀는...밧줄의 무녀인가?

검은 수첩의 일부5

9월 14일 20:00

토모에가 모아놓은 자료 중에 히무로가에 전해지는 다섯 장의 거울에 대한 단락이 있었다. 그 거울은 이 지방의 제앙을 물리치고 이계와의 문을 봉인한다고 적혀져 있다. 이 이상한 현상의 원인은 그 거울이 아닐까? 어제 작은 지진으로 이 지방에 있는 5개의 신사의 성스러운 거울이 모두 부서졌다. 내가 이번 작품을 생각해 낸 것도 그 일이 있었기 때문이다. 가지고 온 자료 안에는 신문기사가 있을 것이다. 현재 존재하는 성스러운 거





울은 다섯 장이라고 되어 있지만, 일부의 또 다른 전설에는 한 장으로 이뤄진 본체의 거울이 존재한다고 전해진다. 이 저택 안에서 발견한 민속학자의 연구서에도 그런 기록이 있었다. (그 연구서는 그 여자로부터 도망칠 때 어딘가에 떨어뜨린 것 같다) 여기서부터는 나의 추측이다. 전날 지진으로 파괴되었다고 전해지는 그 거울은 본체의 거울을 감시하는 역할은 아니었을까? 다섯 장의 거울이 깨진 이유는 지진이 아니라 본체에 있는 성스러운 거울의 봉인이 어떤 이유로 부서져 그 일을 우리에게 알리기 위한 것은 아니었을까 생각된다.

검은 수첩의 일부6

이제부터 나는 성스러운 거울이 있다고 전해지는 히무로가의 안쪽 신사로 향한다. 저주에 의해 사지가 묶여 도망가는 일도 불가능해진 내가 지금 할 수 있는 것은 부서진 봉인을 원래대로 되돌려 놓는다는 실낱같은 마지막 기회를 붙잡는 것 밖에 없기 때문이다. 거울을 입수하기 위해 필요한 불상은 이미 4개까지 발견했다. 남은 불상 한 개가 있는 위치가 적혀 있는 고문서도 이미 발견했다. [가련한 무녀의 혼이, 신 앞에 바쳐진다. 큰 새의 발밑에 그 불상을 놓는다] 모든 일이 순조롭게 진행된다면, 이 메모는 누구도 읽지 못할 것이고, 다음 나의 작품의 소재가 될 것이다. 마지막으로 나의 조수이자 파트너인 히라사카 토모에에게 감사의 뜻을 전하고 싶다. 그녀가 남긴 단서가 아니었다면 나는 이 최후의 작품을 남기는 일조차 불가능했을 것이다. 만약 내가 돌아오지 못한다면, 그녀에게 모든 것을 돌려주길... 9월 15일 타카미네 준세이

붉은 수첩의 일부1 (Red Notebook Scrap)

8월 20일

무나카타 료조라는 민속학자가 히무로가에 전해지는 여러 가지 의식을 조사하고 있었던 것 같다. 연구서적을 남긴 것 같은데, 아무리 찾아도 발견할 수가 없다. 어딘가 도서관에 복사본이라도 있지 않을까?

8월 30일

역시 책은 찾지 못했다. 편집부의 오가타씨에게 맡겨야겠다. 그에게 부탁해도 찾아낼 수 있을 거라고는 생각하지 않지만...

붉은 수첩의 일부2

조사하면 할수록 기분 나쁜 사건만 일어나고 있다. 선생님의 다음 작품으로 꽤 좋은 소재가 될지 모르겠지만, 솔직히 이번 취재는 그다지 내키지 않는다. 그 저택에는 가고 싶지 않다고 생각했다. 하지만, 이견 일이기 때문에 갈 수 밖에 없고, 이런 예감만으로 어렵게 잡은 선생님과 취재를 놓치기는 싫었다. 영감이 강하다는 것은 좋은 것은 아니다.... 필요 이상으로 정보를 얻게 되어 오히려 좋지 않은 쪽으로 바뀔 수도 있으니...

붉은 수첩의 일부3

9월 10일 20:00

현관 근처의 거울 앞에서 하얀색의 기모노를 입은 긴 머리의 여자를 봤다. 여자의 손발에는 밧줄이 묶여 있었고, 그것을 끌고 가는 듯 걷고 있었다. 곰곰이 생각해보니, 오가타씨도 같은 말을 했었던 것 같다... 역시 이 저택에는 무언가가 있다....

붉은 수첩의 일부4

9월 11일 6:30

또다시 그 하얀색 기모노를 입은 여자를 봤다. 그 여자는 나에게 무언가 이야기를 하고 있었다. 나의 영감이 강한 것을 알고 있는 것 같다. 그녀의 이름은 “키리에”....? 이 이상 가까이 가는 것은 좋지 않을 것 같다. 가까이 가고 싶지 않다... 무섭다....

붉은 수첩의 일부5

9월 12일 13:45





아이들이 놀고 있는 듯한 느낌이 든다. 모습은 볼 수 없지만, 무언가 나를 끌어들이고 있는 것 같다. 귀신놀이를 하고 있는 걸까? 그 사진의 아이들일지도 모르겠다.

9월 12일 16:30

그 방에는 많은 목이 쪽 늘어서 있다. 히무로가의 당주에게 잘려진 목들이...나에게 말을 걸어온다. 역시 이곳에는 오지 말았어야 했는데... 이런 면에서 나의 여섯 번째 영감이 올았다...

붉은 수첩의 일부6

거울이 부서진다...부서진다..부서진다... 저택 안에 많은 사람들이 죽어있다....아주 많이...모두 무언가로부터 도망쳤던 것 같다. 공포에 휩싸인 얼굴 그대로.... 저택 안쪽에서 무언가가 오고 있다. 지금까지 한번도 느껴보지 못했던 엄청난 차가운 기운... 더 이상 현실과 꿈을 구분할 수 없다....

붉은 수첩의 일부7

하얀색 기모노를 입은 소녀가 조용히 무언가를 이야기하고 있다. 의식은 정상이지만, 그 소녀의 목소를 머리에 남는다. 하지만, 그것을 들었지만 내가 어떻게 해야 되는지 알 수 없다. 이제는 이 저택에서 나갈 수 없게 되버렸는데... 조각나버린 다섯 개의 조각...거울..선생님에게 전해줘...이 저주를 풀 수 있는 방법을...

취재 노트의 일부1 (Research Notes)

8월 20일

타카미네 선생님의 다음 작품의 자료로서 어떤 민속학자의 책에 히무로가의 기록이 있다고 해 그것을 찾고 있다. 각 지방의 신사와 전설에 대한 책 (저자:무나카타 료조, 제목:불명)

8월 22일

책은 찾을 수 없었지만, 그 민속학자에 대해서는 조사를 좀 해봤다. 그 학자는 히무로가에 살면서 연구를 했던 것 같다. 하지만, 어떤 사건을 계기로 민속학자의 가족 모두가 사라져 버렸다. 책은 찾지 못했지만, 그때의 신문 기사는 찾을 수 있었다. 실종되었다는 내용으로 그다지 특별한 것은 없지만, 취재자료의 일부로서는 어딘가 쓸모가 있을 것 같다.

취재 노트의 일부2

9월 10일 11:00

지난달의 지진과 근처 마을에서 일어난 변사사건, 그리고 이 히무로가는 어떤 관련이 있는 것 같다. 다음 소설의 소재로 좋을 것 같다. 선생님은 이 소재에 대해 매우 관심을 가지고 있는 것 같아 이대로라면 슬럼프도 벗어나실 수 있을 것 같다.

9월 10일 16:00

언제부터인지 현관문이 부서져 열리지 않는다. 다른 출구를 찾지 않으면....

취재 노트의 일부3

이틀 전부터 몸에 이상이 생겼다. 아니 토모에가 내 사진을 찍은 이후부터 이상을 느끼기 시작했다는 것이 정확할 것 같다. 이 사진의 밧줄은 도대체 무엇을 의미하는 것인지?

취재 노트의 일부4

9월 12일

밧줄이 또 하나 늘어났다. 밧줄이..

취재 노트의 일부5

9월 10일 13:10





이 저택의 곳곳에는 오래된 문자가 새겨진 장치가 있는 것 같다. 타카미네 선생님에게 물어봤더니 숫자에 대응하고 있는 것 같다고 한다. 앞부분에 대한 이야기는 대충 이해되었지만, 뒷부분은 전혀 이해가 가지 않는다. 소리와 어떤 관련이 있는 것 같다...숫자 0부터 3까지의 오래된 문자다. 하지만 나머지는 이해가 되지 않는다. 4에서 9까지 동일한 음이지만 나타내는 뜻은 틀리다. 각각 특별한 의미를 가지고 있는 것 같다. 자세한 것은 돌아가고 나서 조사할 생각이다.

스 크 랩

불상에 관한 고문서 (Five Buddhas Document)

밧줄의 무녀의 영혼을 애도해, 다섯 개의 불상에 영혼의 고통을 오지(五指, 양팔, 양다리, 목)에 바쳐라.

각석에 관한 고문서 (Five Stones Document)

다섯 신의 보호에 감사 드려, 다섯 개의 거울을 의미하는 돌을 올바른 위치에 올려놓아라.

밧줄에 관한 고문서 (Document On Binding)

무녀에게 정을 베푸는 자, 손발에 밧줄을 걸어 고통을 당하리. 그 오른 팔에서 양팔로, 그 오른발에서 양발로.

밧줄의 의식 (Strangling Ritual)

12월 13일

3669일의 긴 시간. 현세와의 인연을 끊고 정화된 무녀를 찢어 밧줄에 힘을 붙여 넣어라

눈가림 귀신의 의식 (Blind Demon Ritual)

11월 26일

10년후 밧줄의 의식을 준비해 17살 9개월 25일된 아이를 무녀로 선택한다.

재앙에 대한 일 (The Calamity)

1837년 12월 13일

의식이 실패해서 재앙이 일어나 땅의 신의 노여움을 샀다. 1347명의 영혼이 사라졌다.

(Priest's Manual)

연구서 초안의 일부1 (Research Scrap)

히무로 가문에 전해지는 금기의 의식

옛날부터 토지의 신의 일을 해오던 히무로가에는 많은 의식과 그 의식에 대한 방법이 전해져 왔었다. 하지만 대부분은 사라져 버려, 현재는 아주 오래 전에 쓰여진 서적의 일부에만 남아 있다. 입으로 전해져 내려오는 것도 남은 것이 거의 없다. 히무로 가문의 대가 끊겨 버린 일과 히무로 가문과 약간의 인연이 있는 소수의 사람들조차 그 의식에 대해서 일체 입 밖으로 내지 않는 것이 원인인 것 같다. 그 중에서도 특히 12월 13일에 행해졌던 의식에 대해서는 비밀이 많이 있다. 주위의 마을에선 의식이 있던 날에는 절대로 밖에 나오면 안된다고 전해져 내려왔고, 현재에도 그 날에는 창문조차 열어놓지 않고 있다. 이런 것들이 전해져 내려오는 이유는 그 의식이 얼마나 잔혹했는가를 알려주고 있지만, 자세한 내용을 확인할 수 없다.

연구서 초안의 일부2





밧줄의 무녀에 대한 궁금증

얼마 남아 있지 않은 관련 서적을 살펴보면 그 의식에 관련된 인물로서, “밧줄의 무녀”라는 불리는 무녀에 대한 내용이 자주 눈에 띈다. 왼손과 오른손, 왼발과 오른발, 그리고 목까지 전부 다섯 가닥의 밧줄로 묶였다는 내용이 있지만, 그 역할에 대해서는 적혀있지 않은 관계로, 자세한 것은 알 수 없다. 일설에 의하면, 산 제물이었다고 하지만, 실제로 그렇게 잔인한 의식이 행해졌다고는 그다지 믿고 싶지 않다.

연구서 초안의 일부3

저주라 불리는 재앙

먼 옛날 이 지방을 덮친 거대한 재앙이 있었다. 일부의 기록에는 “저주”라는 이름으로 전해져 내려오고 있는데, 이에 대한 자세한 기록은 남아있지 않다. 서적에 남겨진 기록에 의하면, “다섯 개의 신사에 전해져 내려오는 거울이 모두 깨져버려, 죽은 자가 살아 돌아왔다”고 전해지지만, 정말로 그 정도로 기묘한 재앙이 있었을까?

연구서 초안의 일부4

성스러운 거울들(다섯신의 거울)에 전해 내려오는 전설

이 지방의 다섯 신사에 내려오는 “성스러운 거울들”은 전서에는 “다섯신의 거울”이라고 쓰여져 있다. 이 땅에 내려왔던 다섯 신이 다시 하늘로 돌아갈 때 각자의 힘을 봉인해 거울로 만들었고, 이는 재난을 피하는데 사용되었다는 이야기가 전해져 내려오고 있다. 일부 전설에는 또 하나의 거울이 등장한다. 거대한 재앙(저주였는지는 알 수 없다)을 막기 위해 다섯 장의 거울, 즉 모든 신의 힘을 모아 어떤 의식을 행했다는 내용이다. 그 의식과 히무로가에 전해지는 의식과의 연관성은 확실하지 않지만, 히무로가의 의식에도 거울에 관련된 내용이 등장하는 것을 보면, 이와 깊은 관계가 있었던 것으로 생각된다. 하지만, 그 다섯신의 거울들(전설에서는 합쳐진 거울을 성스러운 거울들이라고 기록하고 있다)은 존재여부가 확실하지 않아 이 전설이 어떤 사실을 토대로 만들어진 것인지는 알 수가 없다.

연구서 초안의 일부5

의식에 사용된 가면과 그 의미

히무로가의 의식에는 몇 개의 “가면”이 중요한 의미를 지니고 있다. 그 중 하나는 “눈가림의 가면”으로 “귀신 놀이의 의식”에 사용된다. “눈가림의 가면”은 눈의 위치에 두 개의 뾰족한 말뚝이 박힌 가면으로, 귀신놀이의 의식에 있어, 귀신의 눈을 이 의식의 이름처럼 가리기 위해 사용된다. 전설에는 “귀신의 눈을 감춘 후에 밧줄의 제단에서 의식을 행한다”고 적혀 있는데, 이것이 “눈가림의 가면”이 “밧줄의 제단”의 열쇠가 된다는 의미일지도 모르겠다.

연구서 초안의 일부6

이가의 가면

히무로가의 당주가 쓰는 가면은 “이가의 가면”이라고 쓰여 있다. 이 지역에 내려오는 전설에는 “그 얼굴은 귀신도 부쳐도 될 수 있다”고 적혀 있어, 얼굴의 표정이 바뀐다는 것을 의미하는 것 같다. 히무로 저택의 어딘가에는 그 의식에 사용된 가면을 보관하는 “가면의 방”이 있다고 적혀 있다. “이가의 가면”은 그 방의 열쇠로 사용되는 것 같다. 마지막 의식에서 당주가 그 가면을 쓰자 귀신의 얼굴로 변했다는 내용도 있다.

연구서 초안의 일부7

의식에 있어서의 가면의미

속박의 의식 또는 귀신놀이의 의식은 히무로가의 당주에 의해 행해졌다. 이때 당주는 얼굴에 가면을 쓰고, 의식을 행했다고 적혀 있다. 이것은 무녀가 현세에 집착하면 안 된다는 것을 가르치기 위해서는 아닐까 생각된다. 히무로가의 의식은 당주, 무녀, 귀신 모두가 일족(一族) 안에서 행해졌다. 즉 “제물을 바치는 쪽도 제물로





바쳐지는 쪽도 친족관계인 경우가 있다고 한다. 내가 생각하기에 이런 이유가 있어서, 무녀가 친족들의 일을 생각하지 않도록 혹은 친족들이 얼굴의 감정을 숨기기 위해 가면을 썼던 것 같다. 눈가림의 의식에서 귀신의 눈을 멀게 하는 것도, 그런 의미가 있는 것일지도 모르겠다.

연구서 초안의 일부8

달의 사당

히무로 저택의 정원에 있는 작은 사당은 “달의 사당”이라고 불리며, 의식에서 산재물이 되는 무녀의 영혼을 정화시키는 곳이라고 기록되어 있다. 달의 사당 안에는 “달의 우물”이라고 불리는 우물이 있는데, 그 의식이 행해지는 날에는 우물의 바닥까지 달빛이 비쳐 들어갈 수 있도록 되어 있다. 의식을 거행하기 전에 밧줄의 무녀는 우물의 맨 밑바닥에서 그 달빛을 받아 몸을 정화했다고 한다. 달의 우물의 맨 밑바닥은 지하로 연결되어 있으며, 밧줄의 무녀만이 이 우물을 통해 지하로 갈 수 있다고 적혀 있다. 전설에 의하면, 최초의 무녀의 유해가 달의 사당에 안치되어 있다고 되어 있는데, 달의 사당 안에는 이와 관련되어 가치가 있다고 생각되는 것은 없었다. 최초의 밧줄의 무녀는 어디에 안치되어 있는 것인지...?

연구서 초안의 일부9

장식장의 비밀과 달의 우물

“달의 사당”에 있는 달의 우물은 장식장의 장치에 의해 숨겨져 있다. 어떤 식으로 작동을 시키면 장식장을 움직여 달의 우물로 가는 입구가 열리는 방식이지만, 그 방법은 알 수가 없다. 히무로가에 남겨져 있는 문서를 조사해 봤지만, 그 방법에 관한 기록은 이 정도 밖에 남아있지 않았다. “네 명의 제물로 증표를 얻는다” “히무로가의 당주의 증표를 보여라” 아무래도 그 의식을 행할 때, 네 명의 신관에게 전해져 내려오던 증표와 히무로가의 당주의 증표가 되는 어떤 물건이 필요한 것 같다. 하지만, 히무로가는 이미 대가 끊어져 현재로서는 그 증표들을 입수할 수 없다.

신문기사 스크랩1 (New's Clipping)

전날 일어났던 지진에 의해 마을에 있던 다섯 개의 신사에 모셔진 거울(어신경)이 모두 부서져 버린 사건이 일어났다. 이 거울은 예로부터 “토지의 재앙을 막아준다”고 알려져 있으며, 10년에 한번 다섯 장의 거울을 한 곳의 신사에 모아 행해지는 “오신제”로 유명하다. 이 불가사의한 현상에 대해서 신사의 신주들은 “불길한 재앙의 징조가 아니길 바란다”며 입을 모아 이야기한다.

신문기사 스크랩2

어제 오후 마을의 남부에 위치해 있는 히무로산에서 몸통만 있는 사체가 발견 되었다. 팔, 다리, 목이 강한 힘에 의해 찢겨져 버려, 경찰에서는 살인사건과 사고사의 가능성 모두를 조사하고 있다. 사체의 신원은 확인되지 않았지만, 30대의 남성으로 추정되고 있다. 15년전에도 같은 장소에서 같은 모양의 사체가 발견된 일이 있어, 경찰에서는 그 사건과의 연관성도 조사하고 있다고 한다.

오래된 신문기사1 (Old News's Article)

3일 오후 마을 남쪽의 산중에서 어린 아이 네명이 오후 9시가 넘어도 집으로 돌아오지 않고 있다는 신고를 받았다. 근처 마을에서는 오래 전부터 아이들이 귀신에게 납치당한다는 이야기가 있어 주민들 사이에서는 불안의 목소리가 높아져 가고 있다.

오래된 신문기사2

3일전 마을 남쪽의 히무로산에서 행방불명되어 귀신에게 납치당했다고 보도된 소녀가 어제 같은 마을에 사는 남자에 의해 발견되었다. 소녀는 상당히 허약해져 있지만, 기적적으로 무사하다고 한다. 경찰은 소녀가 회복하는 대로 다른 세명의 아이들의 행방에 대해서 물어볼 예정이다. 이 소녀의 부모는 소녀가 행방불명 되었던 다





음날부터 모습이 보이지 않아서, 경찰에서는 소녀를 부모 대신 맡아 길러줄 사람을 찾고 있다.

신문기사 스크랩 (News Clipping)

어제 인기소설가 타카미네 준세이(42)씨가 이번 달 8일에 있었던 연락을 마지막으로 행방불명되었다는 소식이 있었다. 행방불명중인 사람은 인기 미스터리 소설가인 타카미네씨와 그의 조수 히라사카씨(28) 편집장 오가타씨(32), 이렇게 세 명이다. 타카미네씨 일행은 9월 8일에 “취재하러 다녀오겠다”라는 전화를 마지막으로 연락이 끊어졌고, 이미 그로부터 14일이 지났다. 편집부에서는 처음에는 취재가 늦어지고 있는 것뿐이라고 여겼지만, 동행했던 오가타씨로부터도 연락이 없고, 다른 관계자에게도 어떤 연락도 없었기 때문에, 어제 경찰에 신고했다.

사진기의 조작1

사진기를 가지고 있을 때, B버튼을 눌러 사진버튼을 누르면 촬영자세를 취하고 파인더 모드로 들어간다. 파인더 모드에서는 A버튼이나 오른쪽 트리거 눌러 사진을 찍는다. 파인더 모드에서는 왼쪽 스틱을 움직여 플레이어의 방향을 조절할 수 있다. (X버튼을 누르고 있으면 빠른 속도로 방향을 바꿀 수 있다. Y버튼을 누르면 재빨리 뒤로 한바퀴 돈다). 스틱을 움직이면 촬영자세를 취한 채 이동할 수 있다.

사진기의 조작2

파인더 모드에서는 평소에 볼 수 없었던 것을 볼 수 있는 경우가 있다. 컨트롤러가 진동하는 장소나 이상한 소리가 들리는 장소 등, 수상한 곳이 있으면 사진기로 찍어보자.

유령의 촬영에 대해서

영혼의 촬영에 대해서

버튼으로 촬영 자세를 취하고 버튼을 눌러서 촬영을 한다. 촬영을 하는 것으로 유령을 공격할 수 있다. 유령이 포착 서클 안으로 들어오면 염력이 점점 차게 된다. 모아진 영력에 의해 영혼이 입은 피해가 증가한다.

셔터를 누르는 찬스에 대해

뷰파인더에 영혼이 포착되었을 때, 그리고 캡처서클이 빛날 때가 사진을 찍는 찬스이다. 셔터의 찬스에 맞춰 촬영하면 영혼에게 커다란 피해를 입힐 수 있다.

파워업에 대해

파워업에 대해

유령에게 데미지를 입힐 때마다 영력 점수를 얻을 수 있다. 메뉴 화면(Y버튼)으로 “사진기”를 선택하면 파워업 화면으로 전환된다. 모은 영력 점수를 사용해 사진기의 봉인을 해제시켜 파워업을 할 수 있다.

보조기능에 대해

“보조 기능”의 봉인을 해제하면 다양한 특수공격을 할 수 있다. 활성화된 보조 기능은 촬영자세에서 버튼을 누르면 사용이 가능하다. 보조 기능은 보유하고 있는 “영석”의 개수만큼 사용할 수 있으니 주의하자.

T a p e

하얀색 테이프1

9월 9일 17시 40분

이 저택에 대해서는 지도에서 나와 있지 않아, 마을 사람들에게 물어서 겨우 찾아내었다. 듣기로는 이 히무로 저택에는 몇 십 년 전부터 사람이 살고 있지 않았다고 한다. 저택의 위치를 물어보자 사람들은 입을 모아 “가지 않는 것이 좋다”고 이야기 해 주었다. 왜 그런 것일까?

하얀색 테이프2

9월 9일 21시 40분





산에서 밤을 새는 것은 위험하기 때문에, 이 저택에서 하룻밤 머무르고, 취재를 계속하기로 했다. 몇 개의 방을 둘러봤지만, 생각했던 것보다 완전한 형태로 남아있었다. 아까 현관 근처의 복도에서 하얀 옷을 입은 여자의 그림자를 봤던 것 같다. 이것은 내 개인적인 기사거리로 채택해, 별도로 취재를 할 것이다.

붉은 색 테이프1

9월 10일 10시 20분

서랍장의 서랍에서 발견한 사진에 이상한 것이 찍혀 있었다. 오가타씨의 메모에 적혀 있던 이곳에서 살았다던 민속학자의 아이들인가? 매우 오래된 사진이며, 사진 안의 아이들은 귀신놀이를 하고 있었다. 사진의 한쪽 구석에 하얀 기모노를 입은 소녀가 얼핏 찍혀 있었다. 그 소녀는 이곳을 가리키고 있었고, 눈은 무언가를 이야기 하려고 하는 것이 보였다.

붉은 색 테이프2

9월 11일 20시 16분

저택의 구석구석까지 찾아봤지만, 오가타씨의 모습은 어디에도 없었다. 저택이 넓기는 하지만, 같은 저택에 있는데도 발견하지 못하는 것은.... 혹시 먼저 돌아가 버린 것일까? 어제 사진을 찍은 이후부터 “밧줄이 늘어났다”고 이야기했었는데...

붉은 색 테이프3

9월 12일 9시

오가타씨를 발견했다. 오가타씨의 시신은 마을에서 있었던 변사사건과 똑같았다. 목과 손과 발이 찢겨져 있다.... 어떻게 이런 일이....

붉은 색 테이프4

그 여자를 본 뒤로 환각이 일어난다... 저택 안의 영혼들이 내게 말을 걸어온다....난 이제 이 저택에서 나갈 수 없을 것 같다... 언제까지 제 정신으로 있을 수 있을지 알 수 없다..아무튼, 이 테이프를 남긴다. 누군가 이 테이프를 듣는다면 내가 어떻게 되었는지 알려 주길 바란다. 하지만...가능하면...꿈이었으면...

푸른 색 테이프1

9월 12일 15시 20분

믿기 어렵지만, 이 저택 안에는 우리들 이외에 다른 무언가가 있는 것 같다. 나도 하얀색 기모노의 여성을 몇 번이나 봤다. 이 저택에서 무언가가 계속해서 일어나고 있는 것 같다. 우리들이 그것을 눈뜨게 만들어 버린 것일까? 아니면 그들이 우리들을 초대한 것일까?

푸른 색 테이프2

그 여자의 짓일까? 과거에 일어났던 변사사건도, 오가타씨의 죽음도, 히라사카의 죽음도... 다음엔 내 차례인가? 전설에 나오는 밧줄의 무녀의 의식. 양손, 양발, 그리고 목, 이 모든 것이 모였을 때 저주는 풀린다. 내 사진에도 지금 밧줄이 나타났다. 시간이 얼마 남지 않았다.

<http://www.xbox.com/kr/games/fatalframe.htm>

